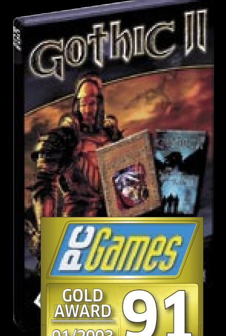


www.pcgames.de
07/07 | € 4,99

DIE NEUE PC GAMES!
Mehr Lesespaß!
Mehr Transparenz!
Mehr Übersicht!

DVD

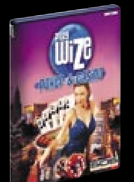
2 VOLLVERSIONEN



GOTHIC 2 GOLD EDITION

Der Rollenspiel-Klassiker: Über 100 Stunden Spielspaß mit Gothic 2 und dem Add-on Die Nacht des Raben! Extra auf DVD: die besten Mods!

Inklusive Komplettlösung als PDF!



PLAY WIZE

Poker und Blackjack: Erleben Sie die prickelnde Welt der Spielkasinos auf Ihrem PC!

ROLLENSPIEL-HITS IM TEST:

Der Herr der Ringe Online auf 10 Seiten: Nicht besser als World of Warcraft. Aber anders. Warum? *ab Seite 78*

Two Worlds auf 10 Seiten: Dieses Spiel hat zwei Gesichter. Welche, das lesen Sie im Test. *ab Seite 88*



BIOSHOCK

Der inoffizielle Nachfolger von Deus Ex: So intelligent müssen Ego-Shooter heute sein *ab Seite 50*

ERSTE BILDER DER PC-VERSION!

CALL OF DUTY 4

EXKLUSIV Realistisch, bombastisch, beklemmend: Modern Warfare auf 8 Seiten + Video *ab Seite 28*

COMPANY OF HEROES
OPPOSING FRONTS

EXKLUSIV Screenshots und Video zu den Kampagnen der Deutschen und Briten *ab Seite 58*

11 SEITEN SONDERTEIL!

PC GAMES ENTHÜLLT:

DAS NEUE SPIEL VON BLIZZARD!

VOR ORT IN SÜDKOREA Exklusive Fotos + Infos + Screenshots + Designer-Interviews *ab Seite 38*

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

07
4 191278 204996

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk



ENTDECKEN SIE DIE VERGANGENHEIT!
LARA CROFT
TOMB RAIDER™
ANNIVERSARY
SPIELSPASS
91
play³
einzelspieler
award
„OHNE ZWEIFEL DIE BESTE TOMB-RAIDER-EPISODE ALLER ZEITEN!“
www.tombraider.com
Inklusive Bonusmaterial:
• Die Tomb Raider-Story –
Ein dokumentarischer Rückblick
• Exklusiv abgemischter Soundtrack
• Artwork-Galerie der letzten zehn Jahre
PlayStation®2
PSP
Games for Windows
PC DVD ROM
eidos

EDITORIAL



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Kribbeln im Bauch

DIENSTAG | 15. Mai 2007

Wenn 2006 das Jahr der Rollenspiele war (siehe **Gothic 3**, siehe **Oblivion**), dann könnte 2007 – endlich – wieder ein herausragender Shooter-Jahrgang werden. Über **Crysis** berichtet PC Games ohnehin seit Monaten intensiv, mit **Bioshock** (Seite 50) und unserer Titelstory **Call of Duty 4** (Seite 28) stehen gleich zwei weitere mögliche „Spiel des Jahres"-Kandidaten in den Startlöchern.

DONNERSTAG | 17. Mai 2007

Es gibt Momente, in denen sich selbst bei altgedienten Redakteuren ein dezentes Kribbeln der Vorfreude und Ungeduld einstellt. Fast wie früher. Fast wie Weihnachten. Es geht um das neue Spiel von Blizzard. Dass selbiges im Rahmen einer Turnierveranstaltung im südkoreanischen Seoul angekündigt wird, ist bereits im April klar – die persönliche Einladung (die in Deutschland neben PC Games nur an eine weitere Redaktion geht) lockt ganz offen mit der Enthüllung eines neuen Titels. Man vermutet: irgendein Nachfolger. Blizzard schafft es tatsächlich, bis zum Schluss alle Schotten dicht zu halten – soviel Geheimniskrämerei beherrscht üblicherweise nur Apple vor dem Start neuer iPods. Wenige Tage zuvor schürt das Studio geschickt die ohnehin überbrodelnden Spekulationen: Von der amtlichen Website grüßt ein Panoptikum an Greatest Hits – **Warcraft**, **Diablo**, **Starcraft**, **World of Warcraft**. Was sich hinter dem leuchtend blauen Fragezeichen verbirgt, ist seit dem 20. Mai kein Mysterium mehr: Oliver Haake war live dabei in Südkorea und berichtet vom neuen Craft-Akt ausführlich in einem 11-seitigen Sonderteil ab Seite 38.

FREITAG | 18. Mai 2007

Autofahrer kennen dieses befriedigende Gefühl: Der fahrbare Untersatz kommt frisch aus der Waschanlage, blitzt und blinkt, hat womöglich sogar eine Innenreinigung genossen (toll, krümelfreie Sitze!). Es ist immer noch derselbe Wagen, aber wenn man darin Platz nimmt, fühlt es sich an, als würde die Kilometeranzeige knapp über null liegen. Genau diese Art Runderneuerung haben wir der aktuellen Ausgabe gegönnt: Neben frischen Schriftarten, mehr Übersicht durch Rubriken und bewusst reduzierter Farbe im Testteil steckt diese PC Games voller Detailverbesserungen – und natürlich interessiert uns Ihre Meinung dazu (redaktion@pcgames.de). In wenigen Wochen ist im Übrigen pcgames.de „dran" – in diesem Fall dürfen Sie sich sogar auf einen kompletten Modellwechsel freuen.

Viel Spaß mit der „neuen" PC Games wünscht
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. **Florian Emmerich** (links), wegen seiner gemütlichen Art auch als „Der Busfahrer" bekannt, gab sein komplettes Privatleben für **Der Herr der Ringe Online** auf – wir klatschen Beifall für so viel Einsatz! Und dass diese Ausgabe in puncto Layout so neu und gleichwohl angenehm vertraut wirkt, ist das Werk unseres Design-Drill-Instructors **Marco Leibetseder**. In tiefer Verbeugung, eure PC Games-Redaktion!

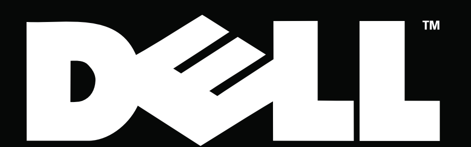
AKTUELL IM HANDEL



PC Games Reiseführer „World of Warcraft"
Wenn einer eine Reise tut ... kann er sich verlaufen. Es sei denn, er hat ausführliches, detailliertes Kartenmaterial mit allen Sehenswürdigkeiten zur Hand. Zum Beispiel den 100 Seiten starken Reiseführer – jetzt überall am Kiosk oder einfach auf abo.pcgames.de bestellen.



PC Games Premium „Der Herr der Ringe Online"
Original-Soundtrack-CD, Tipps-Booklet, Riesenposter, Aufkleber und die neue PC-Games-Extended-Ausgabe – all das steckt in der prall gefüllten, edlen Silbertüte. PC-Games-Abonnenten erhalten die Premium-Ausgabe selbstverständlich zum Vorzugspreis auf abo.pcgames.de.





Selten, schön und gefährlich: Die neuen XPS Systeme sind die ultimativen Bestien. Denn dank ihrer grandiosen Kombination aus Power und Performance stehen sie in der Nahrungskette des Gaming Dschungels ganz oben.

Zusammen mit dem 24-Stunden-Support durch ein Team engagierter Experten bilden diese atemberaubenden Bestien eine Klasse für sich. Mit den XPS Systemen müssen Sie keine Konkurrenz fürchten, denn alle anderen sind für sie nur leichte Beute.

XPS 710 H_2C RANDVOLL MIT FORTSCHRITTLICHER KÜHLTECHNOLOGIE

DIMENSION™ XPS 710 FREGATE

• Intel® Core™2 Duo Prozessor E6420 (2.13 GHz, 4 MB Cache, 1066 MHz FSB) • Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[2]) • 2048 MB DDR2 SDRAM, 667 MHz • 320 GB** SATA Festplatte 7200 U/Min. • Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk • DUAL 256 MB nVIDIA® GeForce® 8600 GTS • Integrierter 7.1 HD Audio-Chip • 16x DVD+/-RW & 13-in-1 Kartenleser • 1 Jahr Vor-Ort Service als Standard

1.599 €

E-VALUE CODE: PPDE - D06XP5
Inkl. MwSt., zzgl. 78 € Versand. Systempreis ohne Monitor
Finanzierung schon ab 51,16 €/mtl.[1]

XPS M1710 GRENZENLOSE MOBILITÄT FÜR IHR SPIELERLEBNIS

INSPIRON™ M1710 ENTHUSIAST

• **Intel® Centrino® Duo Prozessor Technologie**; Intel® Core™2 Duo Prozessor T7200 (2 GHz, 4 MB L2 Cache, 667 MHz FSB) • **Original Windows Vista™ Home Premium (OEM[2])** • 1024 MB DDR2 SDRAM, 667 MHz • 120 GB** SATA Festplatte 5400 U/Min. • 17" WUXGA (1920x1200) TrueLife™ Breitbild-Display • 256 MB nVIDIA® GeForce® Go 7900 • 8x DVD +/-RW Dual-Layer • 1 Jahr Vor-Ort Service als Standard • Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11 a/b/g)

1.579 €

E-VALUE CODE: PPDE - N06XP5
Inkl. MwSt., zzgl. 78 € Versand.
Finanzierung schon ab 50,52 €/mtl.[1]

MICROSOFT® OFFICE BASIC EDITION 2003 179 € INKL. MWST.

McAfee® SCHÜTZEN SIE IHREN PC MIT McAFEE® SECURITYCENTER™ SOFTWARE.

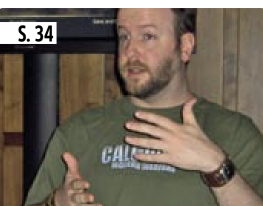
Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main. Alle Preise sind gültig bis 26.06.07 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Axim, Dimension, Inspiron und PowerEdge sind Marken der Dell Inc. Microsoft, Windows, Windows Vista und das Windows Vista-Logo sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder in anderen Ländern. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon und Xeon Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Bei Bestellungen bis zum 12.06.07 erhalten Sie ein Logitech Upgrade bei Dimension Desktops und eine Notebooktasche bei Inspiron Notebooks kostenlos. Limitiert auf ausgewählte Dimension PCs und Inspiron Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde. Details siehe Konfiguration. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Jetzt beantragen und 1. Rate erst nach 90 Tagen zahlen; anfänglicher effektiver Jahreszins 9,90%. Monatlich werden dann nur 2,5% der Inanspruchnahme, mindestens 25 €, per Lastschrift von Ihrem Konto abgebucht. Selbstverständlich sind höhere Wunschraten möglich. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate.Ratenfinanzierung ist ein Angebot der Santander Consumer Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [2]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [3]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

INHALT 07/07

INTERVIEWS IN DIESER AUSGABE



KEN LEVINE
Was **Bioshock** an Ungewöhnlichkeiten zu bieten hat, erläutert einer der drei Gründer von Irrational Games.



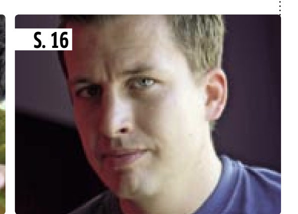
GRANT COLLIER
Der Chef von Infinity Ward stellt sich den Fragen, die PC Games zu **Call of Duty 4: Modern Warfare** hat.



JUN TAKEUCHI
Capcoms Präsident über Kritik an seinem Spiel **Lost Planet** und angepasste Schwierigkeitsgrade.



DAVE GROSSMAN
Der **Sam & Max**-Creative Director würde gern ein Spiel über Stachelschweine machen, die ein Taxiunternehmen gründen.



ALEX GRIMBLEY
Der Produzent von **Colin McRae: Dirt** im Gespräch mit PC-Games-Redakteur Sebastian Thöing.

▶ = Titelstory

MAGAZIN

VORSCHAU

TEST

PRAXIS

HARDWARE

STANDARDS

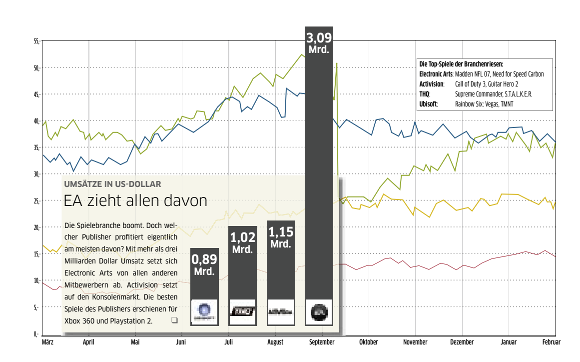
SPIELE IN DIESER AUSGABE



mein freund nennt mich
ENGELCHEN.
ich nenn' ihn
OPFER.
play vanilla, das erste spielemagazin für frauen ist da.
Mädels, aufstehen, Spaß haben! Mit play vanilla geht's dem Alltag an den Kragen. Denn spannende Reportagen und inspirierende Berichte machen Appetit auf die faszinierenden Welten von PlayStation, Xbox, DS, Wii, iPod, Handy und PC. Also Mädels, ran an die Geräte, zeigt's den Kerlen! play vanilla – alles andere ist kalter Kaffee.
Jetzt überall bei den Frauenzeitschriften für nur € 1,90
www.playvanilla.de
play vanilla
NEU €1,90
Fit Wii nie
69 trendige
COMPUTEC MEDIA

TOP-THEMEN

BRANCHE:
EA DOMINIERT DEN MARKT



Seite 18

ZAHLEN & FAKTEN | Dass Electronic Arts zu den Branchenriesen gehört, ist kein Geheimnis. Wie viel Umsatz aber macht eigentlich so ein Konzern? Und wer kann ihm das Wasser reichen? Wir klären auf.

WHITE GOLD:
KURZ ANGESCHNITTEN


Seite 14

URLAUBSREIF | **White Gold**, Nachfolger zu **Boiling Point**, befindet sich in Entwicklung bei Deep Shadows. Wir verraten einige Details.

KILLERSPIELE:
ZUM GEGENSCHLAG AUSGEHOLT

Seite 11

Statistischer Ausreißer

Stellungnahme | Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) bezieht Stellung zur „Killerspiel"-Studie.

GEWINNSPIEL

BEANTWORTEN SIE FOLGENDE FRAGE UND GEWINNEN SIE EINEN VON ZWEI ARCHOS 404 CAMCORDERN IM WERT VON JE 250 EURO!



Was ist Field Ops?

A | Ein Mix aus Strategiespiel und Ego-Shooter
B | Ein Mix aus Managerspiel und Flugsimulation
C | Ein Mix aus Strategiespiel und Sportspiel

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort mit dem Betreff **PC-Games-Gewinnspiel** an **field-ops@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, The Games Company und Archos GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Der **Einsendeschluss** ist der **12.6.2007**.

HORN* DES MONATS:
CD-BEGLÜCKUNG



Käufer der CD-Version hätten ihre helle Freude gehabt, wäre der Bedruck für den Datenträger nicht korrigiert worden. Im Eifer des Gefechts wollte Layouterin Silke Engler dort statt der Trailer die Vollversionen von **Bioshock** und **Call of Duty 4** draufpacken. Wir sind sicher, unsere Auflage hätte am Kiosk reißenden Absatz gefunden.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



„Alles neu macht der Mai?"

Vermutlich haben Sie gerade zum ersten Mal seit Langem Ihren zähflüssigen Kaffee eingetauscht. Während sonst brühwarmes Koffein in einer Form, wie er dem von Astronomen beschriebenen Schwarzen Loch nicht näher kommen könnte, auf Ihrem Tisch weilt, versuchen Sie sich gerade mit etwas Kamillentee wieder zu beruhigen. Und wer ist schuld? Diese PC Games natürlich – da stampft die Redaktion einfach mir nichts, dir nichts, ein neues Design aus dem Boden und Sie dürfen's ausbaden. An sich wäre es jetzt meine Aufgabe, Sie über die vielen Vorteile des neuen Designs aufzuklären, wie die genaueren Hardware-Angaben oder den Platzgewinn bei „Pro/Contra". Mache ich aber nicht, denn ich bin sauer. Meine beste Idee für das Redesign wurde nämlich während einer Partie **Battlefield PC Games** von der Chefredaktion verworfen. Was ich vorhatte? Nun, gegenwärtig beschränken wir uns wieder auf vier Ressorts, in die wir Spiele einsortieren. Diesem Schubladendenken muss ein Ende bereitet werden! Jedes Spiel besitzt naturgemäß gewisse Action-, Rätsel- und Simulationsaspekte. Diese ließen sich doch problemlos auf einen dreidimensionalen kartesischen Raum projizieren, oder? Förderhin bestünde die Möglichkeit, diese jeweilig veränderlichen Elemente, also die paarweise verschiedenen Variablen (a; r; s) in Abhängigkeit der voranschreitenden Zeit zu modellieren – hierfür muss der geneigte Leser sich nur eine zweckdienlich in das bestehende Koordinatensystem eingefaltete vierte Dimension denken, mit der t-Achse. Zusätzlich wäre hier eine enorm praktische Verknüpfung durch die Motivationskurve möglich, die ja die Variable Spielspaß in Abhängigkeit der t-Achse modelliert. Somit wären gerade einmal fünf Dimensionen nötig, um die meines Erachtens perfekte Spielspaßvisualisierung darzustellen. Okay, diesseits von **Star Trek** oder Stephen Hawkings Imaginationskraft ein relativ schwieriges Unterfangen, aber denken Sie nur an den Nutzen für den Leser, der … sagte ich Leser? Im Endeffekt ist die einzige Achse, auf der Sie in Abhängigkeit der Zeit eine Entwicklung feststellen können, jene mit Wurfgeschossen und deren räumlicher Nähe zu meinem Kopf. Aber ich gebe nicht auf! Die Präsentationen für meine kommenden Projekte PC Games mit Geruch, Ernährungsberatung oder wenigstens eigenen Mobilfunkverträgen sind in Vorbereitung …

Mehr Lesespaß, Transparenz und Übersicht – das sind die drei Punkte, die beim Redesign von PC Games im Mittelpunkt stehen.

Ihre neue



mit mehr Lesespaß ...

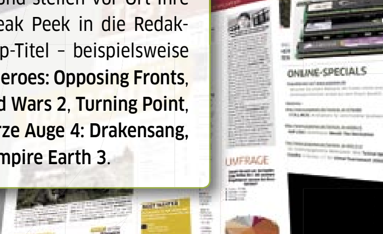
Vorbei die Zeiten statischer Texte in Einkaufsführern, weg mit ausgelutschten Rubriken. Wir wollen, dass jede Seite PC Games gleich viel Spaß macht und informiert – egal zu welchem Thema!

Unsere neuen Startseiten leiten Heftrubriken wie Test, Praxis oder Vorschau ein, informieren und unterhalten dabei gleichermaßen. Außerdem bieten sie eine zusätzliche Orientierungshilfe beim Durchblättern.

Vorhang auf für die Magazin-Rubrik Die neue Magazinstrecke bietet Infotainment pur – stöbern Sie nach Lust und Laune durch kurzweilige Texte, informative Umfragen und interessante Interviews.

Jenseits der Pressemeldung News sind für uns nicht nur drei frische Bilder, fünf neue Features oder ein geändertes Erscheinungsdatum. Wir interessieren uns für die Story hinter der Story, reden mit Entwicklern über aktuelle Ereignisse. Und mit Ihnen, unseren Lesern, auf pcgames.de.

Wir wissen, was zukünftig gespielt wird Unsere aufwendig gestalteten Vorschau-Artikel zu kommenden Spielen bieten mehr als Feature-Listen: Wir fliegen zu den Entwicklern und stellen vor Ort Ihre Fragen, holen Leser zur Sneak Peek in die Redaktion. Wir enthüllen viele Top-Titel – beispielsweise **Call of Duty 4**, **Company of Heroes: Opposing Fronts**, den neuen Blizzard-Hit, **Guild Wars 2**, **Turning Point**, **Universe at War**, **Das schwarze Auge 4: Drakensang**, **Legend: Hand of God** oder **Empire Earth 3**.





HALF-LIFE 2: EPISODE THREE

Die Gerüchteküche brodelt

Bisher gibt es kaum Fakten zu **Half-Life 2: Episode Three**. Doch auch Gerüchte schüren das Interesse. So soll **Episode Three** im arktischen Klima spielen. Und zwar genau in der Basis, von der Professor Mossman in **Episode One** berichtet. Eigentlich war dieses Setting bereits für das Finale in **Half-Life 2** geplant, es wurde jedoch aus Zeitgründen gestrichen. Das kühle Klima ist nicht unwahrscheinlich, denn auf Gerüchte antwortet Valves PR-Mann Doug Lombardi normalerweise mit: „Das müsst ihr abwarten." Diesmal jedoch sagte er: „Das wäre doch nicht schlecht, oder?" **Episode Three** ist für Dezember angekündigt. ❏

Info: www.valve.com



HORST SCHLÄMMER

Weisse Bescheid?!

Ab dem 24. Mai haben Horst-Schlämmer-Fans im offiziellen Quiz des Chaos-Reporters die Möglichkeit, ihre Allgemeinbildung unter Beweis zu stellen. Die Fragen wiederholen sich schnell, dafür entlohnen Videoeinspielungen und Sprüche Schlämmers. Für Fans ein Riesenspaß für knapp 30 Euro. ❏

Info: www.weissebescheid.de



PC Games …



mehr Transparenz …

Kaufberatung ist die wichtigste Säule eines PC-Spielemagazins. Wir geben Ihnen beim Test alle Informationen, die Sie wissen müssen – ohne Schnörkel, sondern ehrlich und gerade heraus.

Die ungeschminkte Wahrheit im Testbereich! Keine bunten Hintergründe, keine aussagelosen Screenshots, keine protzigen Artworks am Seitenrand, die vom Inhalt ablenken. Unsere Testartikel sind optisch nüchtern, klar und auf das Wesentliche reduziert.

Jugendschutz ist wichtig und wir tragen natürlich unseren Teil dazu bei. Bei allen Tests ab zwei Seiten beschreiben wir im Testurteil völlig wertfrei, was an Gewaltszenen im Spiel zu sehen ist. So bekommen Sie parallel zur USK-Alterseinstufung zuverlässige Informationen, mit welchen Szenen Sie beim Spielen rechnen müssen.

Bugs und Patches Nervige Update-Orgien gehören anno 2007 (leider) zum Spielealltag. Wir beziehen jeden noch so kleinen Fehler in den Test mit ein.

Keine komplizierte Motivationskurve, sondern kompakte, übersichtliche Diagramme, die bei jedem Test exakt zeigen, wie gespielt und gewertet wurde.



mehr Übersicht!

Informationsleere Diagramme, erklärungsbedürftige Technik- und Grafikkarten-Klassen und zu knapp bemessene Einseiter-Tests – unser neues Layout macht Schluss damit.

Große Tests für große Spiele – wir widmen wichtigen Titeln ab jetzt mindestens zwei Seiten.

Weg mit dem unübersichtlichen Einkaufsführer mit zig Genres und Sub-Genres! Wir zeigen die 40 besten Spiele der letzten zwei Jahre, aufgeteilt in Action, Strategie, Abenteuer und Sport/Simulation.

Keine unverständlichen Technik-Klassen mehr, dafür klare Aussagen über die Hardware-Anforderungen an Grafikkarten und Prozessoren.

Strukturiertes Heft-Layout Tuning-Artikel stehen im Anschluss an Tests, farbliche Reiter kennzeichnen Rubriken und erleichtern die Orientierung.

KILLERSPIEL-DEBATTE

Bundesverband bezieht Stellung

Am Freitag, dem 11. Mai, nahmen die Innenminister mehrerer unionsgeführter Bundesländer die Vorabveröffentlichung von Teilen einer Studie des Kriminologischen Forschungsinstitutes Niedersachsen (KFN) zum Anlass, ihre Forderung nach einer Ausweitung der strafrechtlichen Verfolgung von Computerspielen zu bekräftigen. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) nahm dazu am Dienstag, dem 14. Mai, Stellung. Der BUI hegt demnach „Zweifel an der wissenschaftlichen Seriosität des Forschungsberichts des KFN“. Dieser verweise ohne genauere Angaben auf deutsche wie amerikanische Studien, welche die Grundthese zur extrem negativen Wirkung von Spielen unterminieren.

In der Auflistung fehle jedoch eine Untersuchung des British Board of Film Classification (BBFC, das britische USK/FSK-Pendant), die auf empirischer Basis zu dem Ergebnis gelange, „dass Spiele trotz ihrer Interaktivität weniger dazu geeignet sind, den Spieler emotional zu fesseln“.

Dieses Resultat möchte der BBFC-Direktor in kommende Evaluationsrichtlinien einarbeiten – ob das KFN es berücksichtigt hat, bezweifelt der BIU. Den Überlegungen der Innenminister erteilt der Verband eine Generalabsage, nennt sie „zeitlich überholt“. Es herrsche „allgemeiner Konsens dahingehend, dass die bestehenden Jugendschutzmechanismen besser und effektiver kommuniziert werden müssen“. Mithin sollten die Innenminister sich nicht daran versuchen, durch unsachliche Kritik das Vertrauen in öffentliche Institutionen zu untergraben.

Bei den Aussagen sollte allerdings nicht vergessen werden, dass sowohl BIU als auch BBFC nicht frei von eigenen Interessen sind. Ohne die vollständige KFN-Untersuchung ist eine abschließende Bewertung schwer möglich. ❏

Info: www.biu-online.de

> „Mechanismen des Jugendschutzes müssen besser kommuniziert werden.“

TRIVIA

Wussten Sie eigentlich, dass ...

... auf den Patronen der Schrotflinte in **Halo 2** ein Nilpferd zu sehen ist? Ein Gag der Entwickler!?

...ursprünglich Schauspieler Charlton Heston (**Ben Hur**) Admiral Tolwyn in **Wing Commander** sprechen sollte?

... **Tetris** vom griechischen Wort tetra (vier) abgeleitet ist?

... die Band In Extremo einen Gastauftritt in **Gothic** hatte?

... **Far Cry (dt.)** eigentlich X-Isle heißen sollte?

... der Charakter Rincewind aus **Discworld** im englischen Original von Monty-Python-Mitglied Eric Idle gesprochen wird?

... die Farbe Lila aus der japanischen Version von **Rayman 2** entfernt wurde, weil sie in Japan Trauer ausdrückt?

... das Interplay-Logo für **Fallout 2** geändert wurde? Das Motto wechselte von „Von Spielern für Spieler" zu „Von Mutanten für Mutanten".

...eine Yeti-ähnliche Kreatur in **Need for Speed: Hot Pursuit** versteckt ist? Genau gesagt auf der Strecke Summit.

...es einen **Madden NFL**-Fluch gibt? Jeder Spieler, der auf dem Cover war, verletzte sich daraufhin oder spielte eine schlechte Saison.



PC GAMES ZU BESUCH BEI TAKE 2

Rob in New York

Publisher Take 2 lud Journalisten aus der ganzen Welt nach New York ein. Der Grund: Zum ersten Mal gab es eine spielbare Version des Ego-Shooters **Bioshock** zu bewundern. Vier Tage verbrachte PC-Games-Mann Robert Horn im Big Apple. Abgesehen von der beeindruckenden Metropole war der Event, bei dem er endlich selbst spielte, der absolute Höhepunkt. Gegen dieses Erlebnis verblassten sogar das sündhaft teure Hotel, der Besuch des Empire State Buildings und das beste Steak-Restaurant der Welt. Ehrlich. ❑

Info: www.cultofrapture.com



ALT TRIFFT JUNG | Während des Rundgangs durch die Häuserschluchten New Yorks gab es an jeder Ecke etwas zu sehen: Die Ecke dieses Hauses etwa.

GSC GAMEWORLD

Weitere Abenteuer in der Zone

Entwickler GSC Gameworld ist genau wie Publisher THQ zufrieden mit dem Erfolg von **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Als Dank an die Fans wollen die Firmen auf dem E3 Media & Business Summit 2007, ehemals E3, einen neuen Titel im **S.T.A.L.K.E.R.**-Universum ankündigen. Ob es sich dabei um ein Add-on oder gar einen Nachfolger des Ego-Shooters handelt, ist noch nicht bekannt. ❑

Info: www.gsc-game.com



DANKSAGUNG | Zur Veröffentlichung von S.T.A.L.K.E.R. schossen die Entwickler dieses Foto als Dankeschön an die wartenden Fans.

PC GAMES LESER-CHARTS
EINZELSPIELER

1 S.T.A.L.K.E.R.
THQ — Erscheinungsjahr: 2007
Viele Jahre Entwicklungszeit hat es gebraucht, bis **S.T.A.L.K.E.R.** im Handel erschien. Ein Ego-Shooter mit besonderem Setting und dichter Atmosphäre.

2 Gothic 3
Jowood — Erscheinungsjahr: 2006
Nach vielen Patches läuft das Rollenspiel aus Deutschland nun beinahe fehlerfrei. Tolle Grafik und eine dichte Atmosphäre überzeugen.

3 Anno 1701
Sunflowers — Erscheinungsjahr: 2006
Eines der friedlichsten Strategiespiele. Sie errichten Ihre eigene Siedlung, kümmern sich um die Wirtschaft und pflegen Handelsbeziehungen.

4 The Elder Scrolls 4: Oblivion
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2006
Für das wohl schönste Rollenspiel sind mit **Knights of the Nine** und **Shivering Isles** bereits zwei Erweiterungen im Handel erhältlich.

5 GTA: San Andreas
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2005
Eine frei begehbare Welt, viel Action und eine gelungene Hintergrundgeschichte bietet **San Andreas**. Noch in diesem Jahr soll **GTA 4** erscheinen.

6 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr:2005
Der Ego-Shooter, angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, birgt spannende Gefechte in einer noch immer grafisch überzeugenden Umgebung. Teil 4 kommt noch in diesem Jahr.

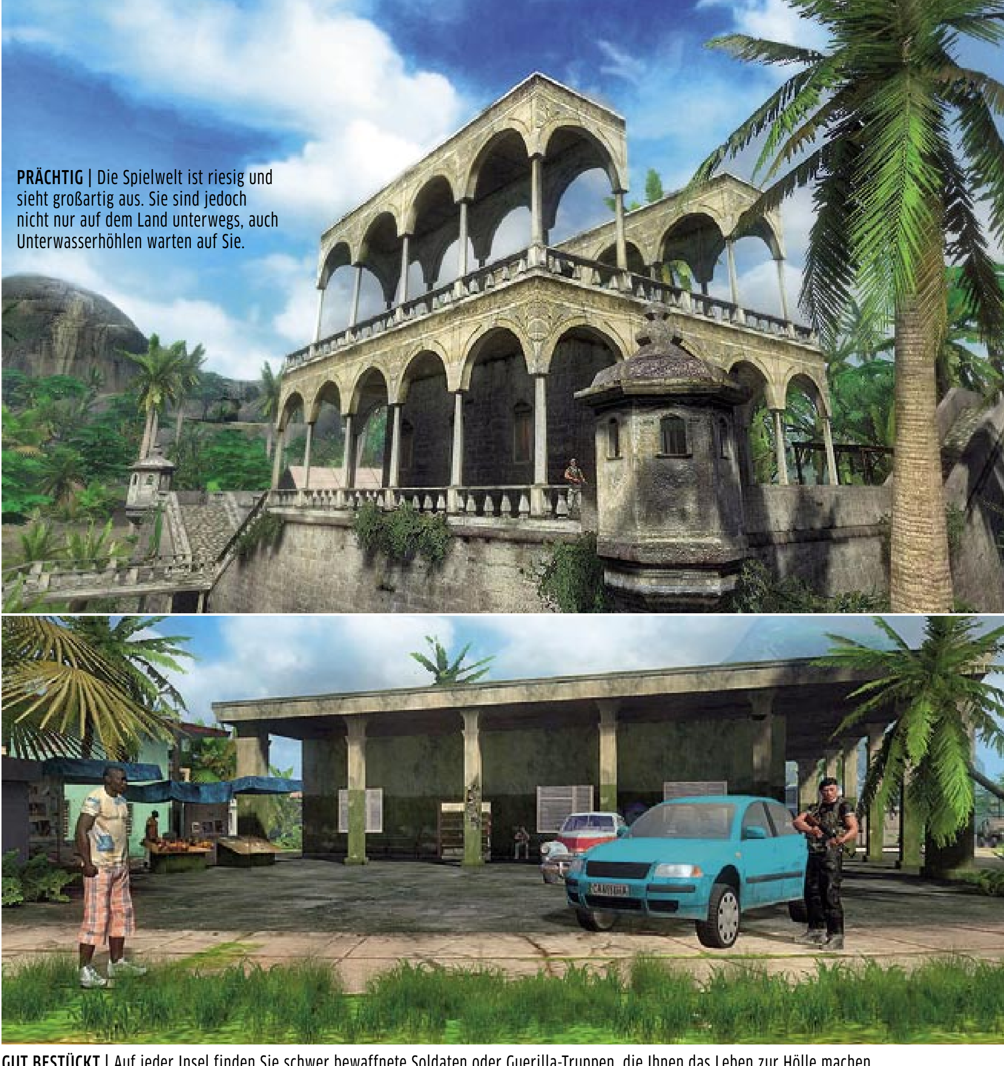
7 Half-Life 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005
Half-Life 2 ist der Nachfolger eines der erfolgreichsten Ego-Shooter aller Zeiten. Mit **Half-Life 2: Epiosde One** führte Entwickler Valve die Geschichte des Hauptspiels fort.

8 Far Cry (dt.)
Ubisoft — Erscheinungsjahr:2004
Mit **Far Cry (dt.)** setzte das deutsche Entwicklerteam Crytek grafische Maßstäbe. Der Ego-Shooter bot Action pur. Noch in diesem Jahr kommt mit **Crysis** das nächste Projekt.

9 Dark Messiah of Might and Magic
Ubisoft — Erscheinungsjahr: 2006
Dark Messiah bietet Magie, Schwert- und Bogenkämpfe in einer dank Source-Engine, fantastischen Umgebung. Rasante Action und eine tolle Story bieten ein grandioses Erlebnis.


HAUDEGEN | Die fiesen Goblins gehören zu den einfachen Gegnern. Dungeons finden Sie in **Oblivion** zuhauf.

10 Schlacht um Mittelerde 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2006
Das Strategiespiel im **Der Herr der Ringe**-Universum winkt mit taktischer Tiefe und einer Grafik-Engine, die auch in **Command & Conquer 3** zum Einsatz kommt.


PRÄCHTIG | Die Spielwelt ist riesig und sieht großartig aus. Sie sind jedoch nicht nur auf dem Land unterwegs, auch Unterwasserhöhlen warten auf Sie.

GUT BESTÜCKT | Auf jeder Insel finden Sie schwer bewaffnete Soldaten oder Guerilla-Truppen, die Ihnen das Leben zur Hölle machen.

WHITE GOLD
Sind Sie reif für die Insel?

White Gold ist der Nachfolger von **Boiling Point**. Die Handlung des Spiels ist im Jahr 2010 auf den karibischen Inseln angesiedelt. Die dortige politische Situation droht zu eskalieren. Die Regierung bekämpft Guerilla-Truppen, während die Drogenmafia versucht, Herr über die unzähligen Kokain-Plantagen zu werden. Der noch unbekannte Hauptcharakter ist ein ehemaliges Mitglied der US-Special-Forces-Einheit und arbeitet für eine private militärische Firma. Diese schickt ihn los, einzelne Parteien zu infiltrieren. Die Geschichte ist dabei nicht auf eine einzige Insel beschränkt. Die Größe der gesamten Karte beträgt knapp 220 Quadratkilometer. Auch Unterwasserverstecke dürfen Sie in **White Gold** besuchen. Im 4. Quartal soll der Titel erscheinen. ❑

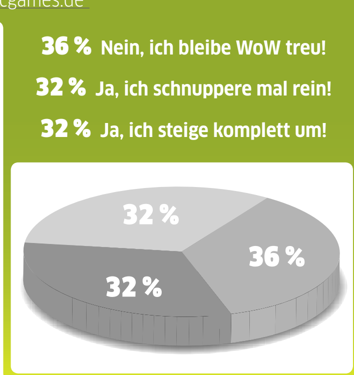
Info: www.deep-shadows.com

UMFRAGE

Steigen Sie von **WoW** auf **Herr der Ringe Online** um?

Nehmen Sie teil unter: www.pcgames.de

36 % Nein, ich bleibe WoW treu!
32 % Ja, ich schnuppere mal rein!
32 % Ja, ich steige komplett um!



COMBAT MISSION: SHOCK FORCE
Wüste Runden-Taktik

Die **Combat Mission**-Serie genießt unter Runden-Strategen den Nimbus, unter einer spröden Oberfläche Taktik-Tiefe für Liebhaber zu verbergen. Auch der jüngste Teil **Shock Force** folgt dieser Richtung. Die Handlung ist im Nahen Osten angesiedelt. Release: 15. Juni. ❑

Info: www.kochmedia.de

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Erste Anzeichen für einen Nachfolger

Glaubt man den im Internet kursierenden Gerüchten, befindet sich bereits der zweite Teil zu **Test Drive Unlimited** in Entwicklung. Der Titel werde demnach im März 2008 für den PC und die Xbox 360 auf den Markt gelangen. Erstaunlich für ein Gerücht sind die vielen Fakten. So soll der Fuhrpark großzügig erweitert werden. Zu den bereits aus dem ersten Teil bekannten Autos gesellen sich Off-Roader, SUVs (Audi Q7, VW Touareg, Hummer, etc.), Enduro-Bikes und Buggys. Die Spielwelt soll auf 1.500 Quadratkilometer anwachsen und 2.400 Kilometer Straße bieten, die diesmal nicht ausschließlich asphaltiert sind. 800 Kilometer davon sind angeblich reine Rallye-Pisten. Außerdem an Bord: dynamisches Wetter mit Regen, Nebel und Stürmen. Im ersten Teil des Rennspiels herrschte zumeist eitel Sonnenschein. Nur hin und wieder zogen Wolken auf, die aber keinen Regen mit sich brachten. Ein Tag-Nacht-Zyklus sowie diverse neue Online-Modi sollen auch nicht fehlen. Eine offizielle Stellungnahme seitens Publisher Atari oder Entwickler Eden Games steht allerdings noch aus. ❑

Info: www.atari.de

Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen)

Heute: Unbekannte Fakten zu World of Warcraft

5) Weltweit wird **WOW** von **8,5** Millionen Usern gespielt. Genauso viele Menschen mussten 2005 einen Umzug innerhalb Deutschlands hinter sich bringen. Sollte **WOW** nomadisierend wirken?

4) **WOW** ist Liebe! **1,5** Millionen **WOW**-Spieler sitzen in Europa. Da kann nur noch die Loveparade mithalten, die 1999 mit solch einer Teilnehmerzahl ihren Zenit hatte.

3) **800.000** Deutsche spielen **WOW** – genauso viele leiden hier auch unter Herzrhythmusstörungen, wobei ein kausaler Zusammenhang jedoch unwahrscheinlich ist.

2) Der Absatz von **The Burning Crusade** beträgt momentan ca. **4** Millionen Exemplare und wird wohl bald die Abverkäufe vom Beatles-Album **Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band** (4,8 Mio.) eingeholt haben. Yeah!

1) Es gibt Spieler mit über **5.100** Stunden Spielzeit! Statistisch gesehen, hätte ein deutscher Angestellter in der gleichen Zeit netto 72.250 Euro verdienen können.

STIMMEN AUS DER COMMUNITY: „Ich spiele, weil ..."

[**User: SCUX** | „... Spiele meist einfacher zu meistern sind als das richtige Leben."]

[**User: iakchos** | „... ich meine Fähigkeiten verbessern will."]

[**User: Custer** | „... ich selber entscheiden kann, was ich wann wie mit wem mache."]

[**User: Neawoulf** | „... ich dabei Abenteuer erlebe, die ich in der Realität nie erleben würde und möchte."]

[**User: IgorGonzales** | „... ich den technischen Fortschritt sehen will."]

Umfrage vom 05.05.2007 auf: www.pcgames.de



ERFOLGREICH | Die **Unreal**-Engine 3 ist eine der erfolgreichsten Grafik-Engines. Viele Publisher kauften sie bereits bei Entwickler Epic ein. Der neueste Kunde ist Sega. Die Qualität ist, wie auf dem Screenshot zu erkennen, unbestritten.

UNREAL TOURNAMENT 3

Direct-X-10-Version angekündigt

Mark Rein, Vizepräsident von Epic Games, gab im Mai bekannt, dass der kommende Action-Titel **Unreal Tournament 3** auch für Direct X 10 optimiert wird. Das bedeutet allerdings nicht, dass Direct-X-9-Nutzer nicht in den Genuss des Titels gelangen. Beide Direct-X-Versionen werden von **UT 3** unterstützt. Des Weiteren erhält das Spiel das Nvidia-Gütesiegel. Dieses Logo zeigt dem Käufer, dass der Titel mit Nvidia-Grafikkarten reibungslos laufen sollte. Schon bei anderen Hits (z.B. **Far Cry (dt.)**) prangte dieses Siegel auf der Packung. ❑

Info: www.epicgames.com

PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

1 Counter-Strike: Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Der Evergreen von Entwickler Valve ist und bleibt einer der beliebtesten Ego-Shooter der Welt. Noch immer verkauft sich der Titel hierzulande mehrere Tausend Mal im Monat.

2 World of Warcraft
Vivendi — Erscheinungsjahr:2005

Blizzard entwickelte mit **World of Warcraft** zwar nicht das erste, wohl aber das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten – mit über acht Millionen zahlenden Kunden.

3 Battlefield 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Battlefield 2 verbindet große Schlachten mit Action und Taktik. Trotz des bereits erschienenen Nachfolgers **Battlefield 2142** bleibt der Vorgänger angesagt.

4 Warcraft 3
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2002

Warcraft 3 bildet zusammen mit seinen Vorgängern die Grundlage für die Geschichte in **World of Wacraft** und ist im E-Sport ein hochrangiges Spiel.

5 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Der Shooter, der Sie virtuell in den Zweiten Weltkrieg führt, erfreut sich auch zwei Jahre nach der Erscheinung noch größter Beliebtheit.

6 Command & Conquer 3
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007

Kane ist zurück und bekommt prompt eine Platzierung in den Mehrspieler-Charts. Der neue Titel bietet Strategie und schnelle Action.

7 Diablo 2
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2000

Schon sieben Jahre alt und immer noch oft gespielt. Der dritte Titel der Spieleschmiede Blizzard: Items jagen, Monster verhauen – einfach und unkompliziert.

8 Unreal Tournament 2004 (dt.)
Atari — Erscheinungsjahr:2004

Unreal Tournament 3 nähert sich mit großen Schritten, doch der Vorgänger begeistert durch schnelle, actiongeladene Gefechte noch immer.

9 Guild Wars Nightfall
NCSoft — Erscheinungsjahr:2006

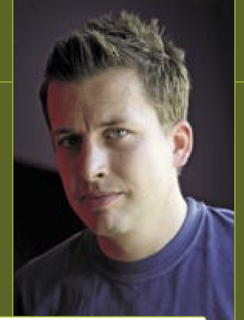
Der dritte Teil der erfolgreichen Online-Rollenspiel-Reihe. Durch eine größere Fokussierung auf den PvP-Anteil hebt sich **Guild Wars** von der Konkurrenz ab.



GEMEINSAM STARK | Auch im Mehrspieler-Modus macht das im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Spiel noch immer Laune.

10 Anno 1701
Sunflowers — Erscheinungsjahr: 2006

Friedlich siedeln, handeln und ab und zu einen Konflikt austragen. Auch **Anno 1701** begeistert die Mehrspieler-Fans. Das Add-on erscheint übrigens über Publisher Ubisoft.



ALEX GRIMBLEY ist Producer bei Codemasters Studios.

INTERVIEW MIT **ALEX GRIMBLEY**

„Wir wollten **Colin McRae** auf Next-Generation-Level bringen."

PC Games: Wie ist Colin McRae in die Entwicklung von **Colin McRae: Dirt** eingebunden?

Grimbley: „Gerade in den frühen Phasen der Entwicklung steht uns Colin eng zur Seite und berät uns bei elementaren Spielelementen wie Fahrphysik der unterschiedlichen Autos, Fahrgefühl auf den verschiedenen Offroad-Untergründen und Ähnlichem. Wir haben bisher für alle Teile der Serie eng mit dem „Flying Scotsman" zusammengearbeitet und bieten dank seiner Hilfe ein akkurateres Offroad-Racing-Erlebnis als andere Spiele."

PC Games: Was glaubst du, wie die Fans die neuen Renndisziplinen aufnehmen?

Grimbley: „Wir freuen uns sehr darüber, mehr Abwechslung in die Serie zu bringen. Fans der alten Teile können sich weiterhin auf eine Vielzahl Etappen-Rallyes und umfangreiche reine Rallye-Modi freuen. Darüber hinaus können Rennspiel-Fans aber in Disziplinen wie eben der CORR-Serie endlich gegeneinander antreten und die verschiedenen Facetten von Offroad-Racing erleben."

PC Games: Was zeichnet eure selbst entwickelte Engine aus?

Grimbley: „Wir wollten von Anfang an jedes Element des Spiels auf einen Next-Generation-Level bringen. Dazu haben wir Neon entwickelt: eine komplett neue, echte Next-Generation-Engine. Die Autos haben ein unglaublich realistisches Schadensmodell und wir simulieren Wind auf der Strecke, der alles beeinflusst. Wir planen, diese aufregende, neue Technologie auch in zukünftigen Spielen einzusetzen."

PC Games: Gibt es schon Pläne für die Zukunft der **Colin McRae**-Reihe?

Grimbley: „Wir konzentrieren uns momentan ganz auf die Veröffentlichung von **Colin McRae: Dirt** in diesem Juni – natürlich haben wir aber bereits jetzt zahlreiche Ideen, wie die Serie in Zukunft weiterentwickelt werden und Maßstäbe setzen kann!"



ZEITGEMÄSS | Selbst jetzt treibt Arenanet seine Engine noch zu grafischen Höchstleistungen an.

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

Fantastische Landschaften

Nur noch wenige Monate, bis die Erweiterung **Eye of the North** für **Guild Wars** erscheint. Das Add-on bietet 18 Dungeons, zusätzliche Skills, Rüstungen und Helden. Neue Screenshots zeigen weitläufige Landschaften und detailreiche Gegner, die es in solcher Pracht noch nie in **Guild Wars** zu sehen gab. ❑

Info: http://de.guildwars.com

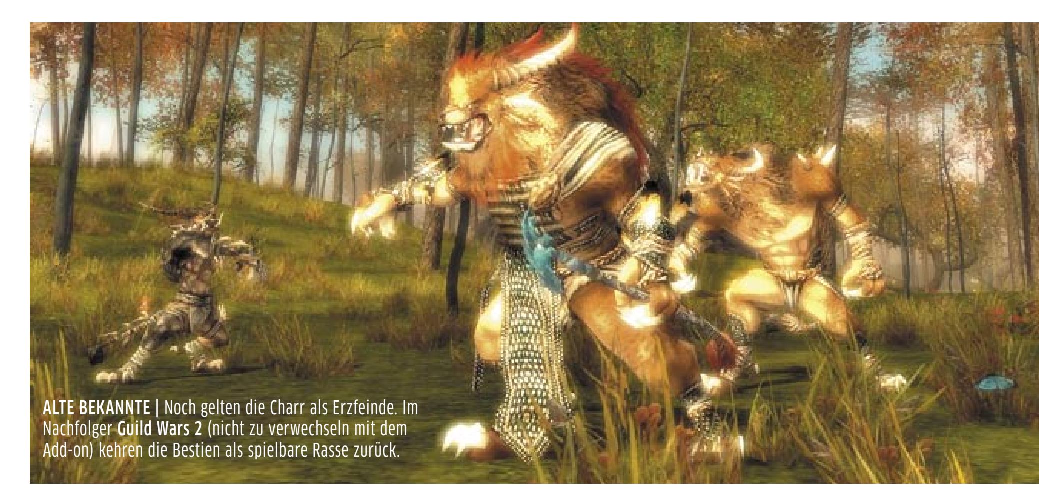
WORLD OF WARCRAFT

Sonderheft

Frisch am Kiosk: Die neue Ausgabe des PC Games World of Warcraft Sonderheftes, unter anderem mit Instanzguides zur Festung der Stürme, den Zerschmetterten Hallen sowie dem Dunklen Morast. ❑

Info: www.pcgames.de





ALTE BEKANNTE | Noch gelten die Charr als Erzfeinde. Im Nachfolger **Guild Wars 2** (nicht zu verwechseln mit dem Add-on) kehren die Bestien als spielbare Rasse zurück.

PUBLISHER-UMSATZMELDUNG 2006

Durch die Decke

● Ubisoft ● Activision ● Electronic Arts ● THQ

55,- 50,- 45,- 40,- 35,- 30,- 25,- 20,- 15,- 10,- 5,- 0,-

März 2006 April Mai Juni Juli August September Oktober November Dezember Januar 2007 Februar

AUSBILDER | Ubisoft setzt auf eigene Kompetenzen. Im kanadischen Québec am Ubisoft-Campus bildet der Publisher selbst Designer aus.

Die Top-Spiele der Branchenriesen:

Electronic Arts: Madden NFL 07, Need for Speed Carbon
Activision: Call of Duty 3, Guitar Hero 2
THQ: Supreme Commander, S.T.A.L.K.E.R.
Ubisoft: Rainbow Six: Vegas, Teenage Mutant Ninja Turtles

ERFOLG | Publisher THQ durchbricht zum ersten Mal in der Firmengeschichte die magische Umsatzgrenze von einer Milliarde Dollar.

UMSÄTZE IN US-DOLLAR

EA zieht allen davon

Die Spielebranche boomt. Doch welcher Publisher profitiert eigentlich am meisten davon? Mit mehr als drei Milliarden Dollar Umsatz in 2006 hebt sich EA von allen anderen Mitbewerbern ab. Activision setzt auf den Konsolenmarkt. Die besten Spiele des Publishers erschienen für Xbox 360 und Playstation 2. ❑

Info: www.finanzen.net

0,89 Mrd. (Ubisoft) · 1,02 Mrd. (THQ) · 1,15 Mrd. (Activision) · 3,09 Mrd. (EA)



TOP 10 DEUTSCHLAND

	Titel	Publisher	Erscheinungsjahr
1	Two Worlds	Topware	2007
2	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	2007
3	Command & Conqer 3 (Kane Edition)	Electronic Arts	2007
4	Command & Conquer 3	Electronic Arts	2007
5	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	2007
6	S.T.A.L.K.E.R.	THQ	2007
7	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	2005
8	World of Warcraft	Vivendi	2005
9	Spider-Man 3	Activision	2007
10	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	Electronic Arts	2007

[Quelle:] SATURN



TIEF | Publisher Atari baut im Sommer aufgrund finanzieller Einbußen viele Stellen ab.

REORGANISATION

Entlassungswelle bei Atari

Im Mai kündigte Atari an, die Belegschaft um 20 Prozent zu reduzieren. Damit führt der Publisher die Bemühungen fort, die Firma neu zu organisieren und so die massiven Umsatzeinbußen zu stoppen. Bereits zum 31. Juli sollen die Entlassungen in Kraft treten. „Wir gehen davon aus, dass die Reorganisation die generellen und administrativen Kosten weiter senkt“, sagt David Pierce, Präsident von Atari. „Diese Aktion, so schwer sie auch wiegen mag, ist der erste Schritt hin zur Wiederherstellung des Unternehmenswertes.“ Wie viele Mitarbeiter genau von der Entlassungswelle betroffen sind, ist nicht klar. ❑

Info: www.atari.de

NEUES ROLLENSPIEL

Oblivion lässt grüßen

THQ arbeitet zusammen mit Entwickler Big Huge Games an einem Rollenspiel, das 2009 auf den Markt kommen soll. Ob es sich dabei um ein Einzelspieler- oder Mehrspieler-Game handelt, ist noch nicht klar. Ebenso ist noch kein Name für das Projekt gefunden. Auf dem E3 Media & Business Summit 2007 in Santa Monica werden aber aller Voraussicht nach neue Informationen bekannt gegeben. Design-Veteran Ken Rolston (Big Huge Games) war bereits für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** zuständig. ❑

Info: www.thq.de



DER SPIELEMARKT IN VERÄNDERUNG

Ubisoft kauft Sunflowers

Von: Christian Burtchen

PC Games hakt nach: Was erwartet Spieler nach der Übernahme des deutschen Publishers?

AUF PCGAMES.DE
● INTERVIEWS

Große Aufregung im Gamelab, der heiligen Spielhalle der PC-Games-Redaktion. „Ubisoft hat Sunflowers gekauft", wird der Ticker am 11. April vorgelesen. Kurzes Schweigen. „Und, was heißt das jetzt?"

Die für uns überraschende Aktion war natürlich schon längere Zeit geplant. Adi Boiko, Gründer und Vorstandsvorsitzender der noch bestehenden Sunflowers GmbH, erklärte gegenüber PC Games: „Nach 13 Jahren Sunflowers geht so etwas selbstverständlich nicht spurlos an einem vorbei. Man ist gefühlsmäßig sehr verbunden mit dem Unternehmen, den Mitarbeitern, der **Anno**-Marke und indirekt auch mit unseren Kunden." In Zukunft wird sich Adi Boiko näher mit Online-Rollenspielen befassen, er bleibt also dem PC-Markt erhalten.

Der Branchenriese Ubisoft besitzt nun mit **Anno** und **Siedler** die zwei großen Aufbaustrategie-Marken. Und mit großer Macht kommt große Verantwortung, weiß Odile Limpach, Managing Director bei Ubisoft. Sie beschreibt die Zukunftsaussichten: „Unser Ziel ist es, **Anno** auch international als Topmarke zu platzieren. Dies fällt einem weltweit agierenden Publisher leichter." Die von Ubisoft betriebenen Testcenter nennt sie als Beispiele für Synergieeffekte, von denen auch Related Designs und mithin ihre Produkte wie das bereits angekündigte **Anno 4** profitieren werden.

In der Vergangenheit hat Ubisoft bereits eine Vielzahl an kleineren Studios „geschluckt". Gerade PC-Spieler beschwerten sich in letzter Zeit jedoch über die Produktqualität und den Support bei Ubisoft. „Man kann nicht alles in einen Topf werfen. Unser hoher Qualitätsanspruch steht außer Frage. Hier muss man die Vielzahl an Veröffentlichungen, die wir jedes Jahr haben, über alle Plattformen hinweg sehen", beschwichtigt Frau Limpach. Außer der Hotline-Nummer sollte sich also für **Anno**-Fans künftig nichts ändern. ❑

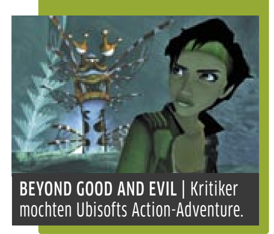
UBISOFT



Beinahe ein traumhafter Aufstieg: Die fünf Brüder der Familie Guillemot legten 1986 den Grundstein für den Publisher Ubisoft noch als echtes Familienunternehmen.

DIE ENTWICKLUNG

Schnell entwickelte sich die französische Firma, gründete eigene Entwicklungsstudios und brachte Kultspiele wie **Rayman** auf den Markt. Heute hat das 1996 an die Börse gegangene Ubisoft Niederlassungen in über 20 Ländern und beschäftigt an die 3.500 Leute, die Spiele entwickeln und vertreiben.



BEYOND GOOD AND EVIL | Kritiker mochten Ubisofts Action-Adventure.

Kurs der Ubisoft-Aktie

SUNFLOWERS | Wie ein Orkan fegte die Meldung durchs Internet und erhitzte die Gemüter: Ubisoft kauft den deutschen Traditionspublisher. Die Übernahme wird zum Jahresende abgeschlossen.

BLUE BYTE | Seit der Übernahme Blue Bytes 2002 residieren die **Siedler**-Macher im gleichen Hause. **Die Siedler 5** fiel arg kampflastig aus, Teil 6 folgt wieder der Tradition.

ELECTRONIC ARTS | Am 20. Dezember 2004 kaufte der größte Publisher insgesamt 19,9 % an Ubisoft-Aktien. Ubisoft sieht dies als Versuch einer feindlichen Übernahme an.

RED STORM ENTERTAINMENT | Mit der ersten größeren Akquisition sicherte sich Ubisoft die Entwickler der **Tom Clancy**-Spiele, etwa der legendären **Rainbow Six**-Reihe.

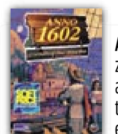
ONLINE-ROLLENSPIELE | Ubisoft versuchte um die Jahrtausendwende herum, vom wachsenden MMORPG-Markt zu profitieren. Zu den ehrgeizigen Projekten zählten etwa **The Matrix Online**, aus dem Ubisoft später wieder austieg, und der Europa- und China-Vertrieb von **Everquest**.

MICROIDS | Im Jahr 2002 kaufte Ubisoft die Entwickler der unter Fans sehr beliebten Adventures **Syberia** und **Still Life** und verleibte sie dem hauseigenen Studio in Montréal ein.

60 50 40 30 20 10
Wert in €

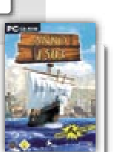
SUNFLOWERS

Die vergangenen Jahre verliefen für den Publisher wechselhaft.



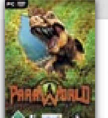
ANNO 1602 | Vor knapp zehn Jahren erschienen, avancierte der mittelalterliche Aufbau-Spaß zu einem echten Bestseller.

TECHNOMAGE | Sie kennen **Technomage** nicht? Da sind Sie nicht der Einzige. Das Action-Adventure fand nicht sonderlich viele Abnehmer.



ANNO 1503 | Der **Anno 1602**-Nachfolger verkaufte sich hervorragend. Der entgegen allen Ankündigungen fehlende Mehrspielermodus sorgte jedoch für lange Gesichter.

KNIGHTS OF HONOR | Das mittelalterliche Echtzeit-Strategiespiel fand einige Freunde, konnte jedoch **Age of Empires 2** nicht das Wasser reichen.



PARAWORLD | Trotz begeisterter Kritiken floppte **Paraworld**. Das Entwicklerstudio SEK wurde aufgelöst.



ANNO 1701 | Knapp 10 Mio. Euro kostete die Entwicklung des Prachtspiels, das bis jetzt rund eine halbe Million Mal verkauft wurde.

... 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007

BATTLEFIELD 2142

Schweizer müssen draußen bleiben

Anscheinend sind die Eidgenossen bei EA und Dice nicht gerne gesehen. Schon bei **Battlefield 1942** gab es immer wieder Probleme: Weder gelangten schweizer Spieler auf die Server, noch konnten Sie das Spiel starten. Jetzt scheint bei **Battlefield 2142** die Patch-Problematik zurückzukehren. In mehreren Foren berichten unzählige Schweizer und auch einige deutsche **Battlefield**-Fans von Verbindungsproblemen und Abstürzen nach dem Aufspielen des Updates 1.25. Häufig angezeigter Fehler: „BF 2142 Memory Error memory. dll: all alloc attemps failed". Unterschiedlichste Hardware-Konfigurationen, die vor dem Patch einwandfrei funktionierten, lieferten das gleiche Ergebnis. Italienische oder schwedische Server scheinen nicht betroffen. Spieler-Nachfragen beim Support ergaben bis jetzt keine Lösung. Mehr dazu lesen Sie auf pcgames.de. ❑

Info: battlefield.ea.com



DU KOMMST HIER NICHT REIN | Unsere Schweizer Nachbarn haben seit dem jüngsten Update Probleme mit **Battlefield 2142**.

ANNO 1701 ADD-ON: INTERVIEW MIT **CHRISTOPH KNAUZ**

„Es gibt neue Spezialaktionen und -gebäude – und noch die eine oder andere Überraschung!"



CHRISTOPH KNAUZ ist Junior Producer bei Related Designs.

▲ **ANMERKUNG VON DIRK GOODING** | Erinnert sich noch jemand an Markus Espositos Bild der Rubrik „Installiert und läuft" in früheren PC-Games-Ausgaben ?

ASIEN-WOCHEN | Das noch namenlose Add-on ist im Fernen Osten angesiedelt. Bislang gab Related Designs keine genaueren Informationen zur Geschichte preis.

Wie genau das künftige Add-on zu Anno 1701 heißen oder exakt wann es erscheinen wird, wissen wir nicht. Auf unsere anderen Fragen erhielten wir aber im Interview Antwort.

PC Games: Gibt es im Verlauf der Kampagne verschiedene Lösungswege?

Knauz: „Jede Mission besteht aus diversen Hauptquests, die zwingend erledigt werden müssen, um in die nächste Mission zu gelangen, sowie Nebenquests. So gesehen gibt es also keine verschiedenen Lösungsmöglichkeiten – ob ein Spieler die Nebenquests allerdings erfüllt oder nicht, ist ihm selbst freigestellt."

PC Games: Ist der grundsätzliche Handlungsverlauf eher friedlich oder kriegerisch?

Knauz: „Das ist von Mission zu Mission unterschiedlich. Es existieren Missionen, in denen der Kampf überhaupt keine Rolle spielt. Auf der anderen Seite gibt es auch Missionen, in denen der Kampf sehr wohl eine Rolle spielt – und natürlich gibt es auch Missionen zwischendrin. Grundsätzlich würde ich den Kampfanteil der Kampagne auf etwa 30 Prozent schätzen."

PC Games: Welchen Schwierigkeitsgrad peilt ihr für das Add-on an?

Knauz: „Wir legen großen Wert auf die Einsteigerfreundlichkeit der Kampagne. Während die ersten Missionen also noch relativ gemächlich und ohne größere Schwierigkeiten



STYLISH | Sie kleiden Ihre Sims mit neuer Kleidung ein. Doch damit nicht genug: Sie bauen auch Ihren eigenen H&M-Shop.

DIE SIMS 2: H&M FASHION ACCESSOIRES

Die Sims kleiden sich neu ein

Die Modekette H&M erobert jetzt auch **Die Sims 2**. Darin haben Sie die Möglichkeit, Ihren eigenen Laden mit Dekorationsgegenständen, Kleiderstangen, Kassen und Umkleidekabinen zu entwerfen. Anschließend veranstalten Sie eine Modenschau mit Laufsteg, auf der Sie Ihre neueste Kollektion präsentieren. Damit nutzt Electronic Arts, wenn auch eher ungewollt, das momentane Interesse am Model-Business aus. Nicht zuletzt forciert durch die TV-Sendung **Germany's next Topmodel**. ❑

Info: www.diesims.de

IM OSTEN VIEL NEUES

Neben einer Kampagne bietet das Add-on diesen Herbst noch weitere Finessen.

1. Dieses Heiligtum deutet darauf hin, dass Religion eine große Rolle im Zusatzpaket spielen könnte – oder zumindest die Suche nach entsprechenden Schätzen.
2. Ihre Einwohner residieren in solchen Wohnhäusern und haben zahlreiche Bedürfnisse.
3. Militärische Konflikte stehen zwar im Hintergrund, lassen sich aber nicht ganz vermeiden. Hier heben Sie Truppen aus.
4. Die kleine Handelsdschunke ist ein Schiff des Zusatzpaketes. Seit Ostern winkt sie Ihnen auch als Belohnung für Händler-Aufträge im Hauptspiel!

durchgespielt werden können, wird der Schwierigkeitsgrad im Verlauf der Kampagne ansteigen. Der Spieler hat im Übrigen die Möglichkeit, vor dem Start jeder Mission den Schwierigkeitsgrad individuell festzulegen."

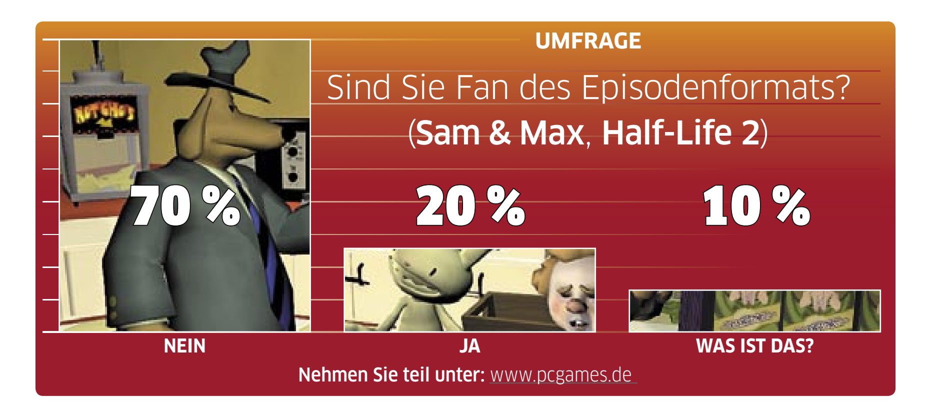
PC Games: Gibt es abgesehen von der Dschunke als neues Schiff noch weitere spielerische Änderungen, etwa Logenaktivitäten oder Gebäude?

Knauz: „Im Verlauf der Kampagne gibt es noch einige weitere Spezialaktionen und -gebäude. Diese sind allerdings auf die Kampagne beschränkt. Im Endlosspiel gibt es auch die eine oder andere Überraschung, aber die möchten wir jetzt auf keinen Fall vorwegnehmen."

PC Games: Der Soundtrack des Originalspiels ist ein wahrer Ohrenschmaus. Werden auch für das Add-on neue Musikstücke mit Orchester aufgenommen?

Knauz: „Es wird neue Musikstücke geben, ja. Diese werden von diesmal Philharmonie in Halle eingespielt."

Die Fragen stellte Christian Burtchen.



OBSCURE 2

Schule ist der blanke Horror – Uni aber auch ...

Zwei Jahre nach den Ereignissen im Survival-Horrorspiel **Obscure** sind die Helden allesamt auf der Uni, ihre Schule ist geschlossen. Doch auch auf dem Campus geht es nicht mit rechten Dingen zu. Dank des typischen Humors und bekannten Klischees aus Gruselfilmen unterhält **Obscure 2** bestens. Was genau Sie im September erwartet, haben wir uns angesehen. Unsere Vorschau finden Sie auf pcgames.de. ❑

Info: www.playlogicinternational.com



FINSTER | Dunkelheit ist – wie im Genre üblich – ein wichtiges Mittel, um Spannung zu erzeugen. Schockmomente bleiben nicht aus.

SPIELE UND TERMINE 07/07

Unsere Übersicht zeigt die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem verraten wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – Bilder, Videos, Vorschauen.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden/geplant

				INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	**GENRE**	**PUBLISHER**	**RELEASE**	**BILDER**	**VIDEO**	**VORSCHAU**
Alan Wake	Action	Microsoft	2007	●	–	●
Alone in the Dark	Action	Atari	4. Quartal	●	–	●
Anno 1701 Add-on	Strategie	Sunflowers	3. Quartal	●	–	●
Bioshock	Action	Take 2	August	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Action	Ubisoft	2007	●	–	●
Clive Barker's Jericho	Action	Codemasters	3. Quartal	●	–	●
Codename: Panzers - Cold War	Strategie	10tacle	4. Quartal	●	–	●
Colin McRae: Dirt	Sport/Simulation	Codemasters	22. Juni	●	–	●
Crysis	Action	Electronic Arts	3. Quartal	●	–	●
Das Schwarze Auge: Drakensang	Abenteuer	Dtp	1. Quartal 2008	●	–	●
Die Siedler 6	Strategie	Ubisoft	September	●	–	●
Elveon	Action	10tacle	3. Quartal	●	–	●
Empire Earth 3	Strategie	Vivendi	Herbst	●	–	●
Enemy Territory: Quake Wars	Action	Activision	2007	●	–	●
Fable 2	Abenteuer	Microsoft	2007	●	–	●
Flight Simulator X: Adrenaline	Sport/Simulation	Microsoft	Dezember	●	–	●
Frontlines: Fuel of War	Action	THQ	2007	●	–	●
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Action	Ubisoft	Juni	●	–	●
Gods and Heroes: Rome Rising	Abenteuer	Sony	2007	●	–	●
Grand Theft Auto 4	Action	Take 2	Oktober	●	–	●
Guild Wars 2	Abenteuer	NCSoft	Nicht bekannt	●	–	●
Guild Wars: Eye of the North	Abenteuer	NCSoft	3. Quartal	●	–	●
Half-Life 2: Episode Two	Action	Electronic Arts	Oktober	●	–	●
Halo 2	Action	Microsoft	8. Mai	●	–	●
Hellgate: London	Abenteuer	Electronic Arts	2007	●	–	●
Juiced 2: Hot Import Nights	Sport/Simulation	THQ	2007	●	–	●
Kane & Lynch: Dead Men	Action	Eidos	Sommer	●	–	●
Left 4 Dead	Action	Electronic Arts	2007	●	–	●
Mercenaries 2	Action	Electronic Arts	4. Quartal	●	–	●
Moto GP 07	Sport/Simulation	THQ	3. Quartal	●	–	●
Overlord	Action	Codemasters	29. Juni	●	–	●
Sacred 2	Abenteuer	Take 2	Oktober	●	–	●
Sega Rally	Sport/Simulation	Sega	Herbst	●	–	●
Stargate Worlds	Abenteuer	–	Nicht bekannt	●	–	●
Stranglehold	Action	Midway	Sommer	●	–	●
The Crossing	Action	–	Nicht bekannt	●	–	●
The Witcher	Abenteuer	Atari	3. Quartal	●	–	●
Turning Point: Fall of Liberty	Action	Codemasters	4. Quartal	●	–	●
Universe at War: Earth Assault	Strategie	Sega	Nicht bekannt	●	–	●
Unreal Tournament 3	Action	Midway	2007	●	–	●
Warhammer Online: Age of Reckoning	Abenteuer	Electronic Arts	2008	●	–	●
World in Conflict	Strategie	Vivendi	2. Quartal	●	–	●



GEWINNSPIEL

HOBBY-STRATEGEN AUFGEPASST, HIER WINKEN **COMMAND & CONQUER 3**-EXPERTEN DREI EXKLUSIVE NOD-PAKETE (SIEHE BILD). UM ZU GEWINNEN, BEANTWORTEN SIE DIE FOLGENDE FRAGE:

Wie heißt der Darsteller von Nod-Anführer Kane?

A | Michael Ironside
B | Joseph D. Kucan
C | Josh Holloway

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort mit dem Betreff „**Command-&-Conquer-3**-Gewinnspiel" an **nod@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Electronic Arts GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Der **Einsendeschluss** ist der **16.6.2007**.

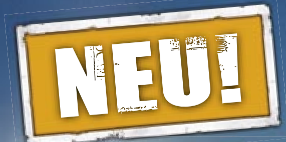


SPAR-AKTION!
BIS 30.06.2007

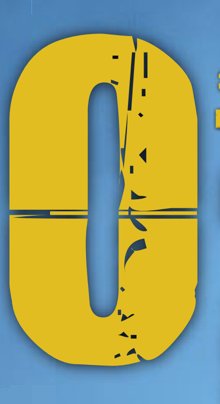
ONLINE MULTIPLAYER-ACTION

STRATO CLAN-SERVER JETZT SUPERGÜNSTIG!

Du willst mit Freunden auf höchstem Level im Internet spielen? Ohne Kompromisse, mit einfacher Bedienung, schnellen Ping-Zeiten und zu konkurrenzlos günstigen Preisen? Dann sichere Dir jetzt Deinen eigenen STRATO Multigame-Server!



~~STATT 6,99~~





3 MONATE EURO/MON.*

CLAN-SERVER

- Clan-Server mit 4 Slots
- Alle Spiele für einen Preis
- Einfach superschnell einrichten



Deine STRATO Game-Server Vorteile:

Die STRATO Multigame-Server sind nicht nur mit wenigen Klicks spielbereit, sondern verfügen über einen Basic Mode für Einsteiger und einen Advanced Mode für erfahrene Spieler.

- Clan-Server oder Public-Server für bis zu 32 Spieler
- Unterstützt über 25 coole Games: Need for Speed Underground, Battlefield 2142, Counter Strike Source und viele mehr
- Spiel-Wechsel jederzeit und kostenlos möglich
- Eigene feste IP-Adresse, FTP-Zugang und TeamSpeak2



Schnelle Ping-Zeiten und beste Performance:

Die STRATO Multigame-Server sind an mehrere Hochleistungsnetze angeschlossen. Das garantiert Dir schnelle und stabile Ping-Zeiten für aufregende Gaming-Sessions!

Jetzt einsteigen und Einrichtungsgebühr sparen!

* Mindestvertragslaufzeit 6 Monate, in den letzten 3 Monaten der ersten Laufzeit nur 0,– €, sonst 6,99 €/Monat. Andere Game-Server auf www.strato.de/games. Alle Preise inkl. MwSt. Voraussetzung für die Nutzung der Spiele ist eine bei jedem Mitspieler installierte Version des jeweiligen Spiels, die von STRATO nicht mitgeliefert wird.

Noch Fragen?

0 18 05 - 00 76 77

(14 Cent/Min. dt. Festnetz)

Jetzt direkt bestellen unter:

www.strato.de/games

TOP-THEMEN

THEMA DES MONATS

PIXELKRIEG IM 21. JAHRHUNDERT



Stillgestanden! Moderne Konflikte in Computerspielen sind voll im Trend. Das zeigt nicht nur der obige Screenshot aus dem kommenden Taktik-Kracher **Operation Flashpoint 2**, sondern auch unsere exklusive Titelgeschichte zum beeindruckenden Ego-Shooter **Call of Duty 4: Modern Warfare** (ab Seite 28). Über das schmucke Echtzeit-Taktikspiel **World in Conflict** berichten wir auf Seite 56, während unsere Sneak Peek (s.u.) dieses Mal den Taktik-Shooter **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** zum Thema hatte. Und für Fans der **Battlefield**-Reihe ist die aktuelle Extended-Ausgabe prall gefüllt mit Tipps. Ach ja, für die nächste Ausgabe planen wir übrigens eine große Vorschau zu **Frontlines: Fuel of War**! Und jetzt: Wegtreten!

SNEAK PEEK

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Sechs Leser, drei Missionen, sechs Stunden: Im Mittelpunkt des Interesses stand dieses Mal der kommende Taktik-Shooter von Ubisoft.



Seite 66

Seite 50 ACTION:

BIOSHOCK



TIEFENRAUSCH | Wir haben einen Abend lang **Bioshock** gespielt! Warum wir davon begeistert sind, lesen Sie auf vier Seiten Vorschau.

> „Videospiele werden heutzutage gern als Sündenbock hingestellt."
>
> Grant Collier, Chef des Studios Infinity Ward

WUSSTEN SIE ...

... dass Blizzard Entertainment eigentlich unter dem Namen Silicon & Synapse gegründet wurde? Das erste Spiel der Softwareschmiede aus Kalifornien war **The Lost Vikings** von 1992.

INHALT

MOST WANTED

Aus dem Netz ins Heft: Unsere Webseite gibt Aufschluss, worauf Sie sich am meisten freuen.

1. **CRYSIS** – Action | Electronic Arts – Termin: 3. Quartal 2007
2. **TWO WORLDS** – Abenteuer | Zuxxez – Termin: 09.05.2007
3. **HELLGATE: LONDON** – Abenteuer | Electronic Arts – Termin: 21.06.2007
4. **HALF-LIFE 2: EPISODE 2** – Action | Electronic Arts – Termin: 2. Quartal 2007
5. **SIEDLER 6: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS** – Strategie | Ubisoft – Termin: September 2007
6. **SACRED 2** – Abenteuer | Take 2 – Termin: Oktober 2007
7. **THE WITCHER** – Abenteuer | Atari – Termin: September 2007
8. **BIOSHOCK** – Action | Take 2 – Termin: 24.08.2007
9. **ANNO 1701 ADD-ON** – Strategie | Ubisoft – Termin: 3. Quartal 2007
10. **ASSASSINS CREED** – Action | Ubisoft – Termin: 2007



DIE SCHRECKEN DES KRIEGES SO SCHÖN ... | Das Bild ist zweifellos stimmig. Doch es vermittelt bloß einen Teil der grafischen Qualität. In Bewegung ist **Call of Duty 4** eine Wucht, Punkt.

CALL OF DUTY 4:

Modern Warfare

Von: Thomas Weiß

Den Weltkrieg verabschiedend, probiert sich Infinity Ward am Schreiben eigener Geschichte.

AUF DVD

● INTERVIEW

Monate verstreichen. Keiner weiß Genaues. **Call of Duty 4** wird erscheinen, das Gesetz der Wirtschaftlichkeit schreibt es vor. Erfolgreiche Serien müssen weitergehen, bis die Welt explodiert. Aber keine Ankündigung weit und breit. Der Entwickler schweigt zu den Spekulationen und den Mutmaßungen, die das Internet hervorbringt. Bis zu jenem Tag am 26. April, es ist ein Donnerstag. Activision und Infinity Ward ziehen das Tuch vom Ego-Shooter. Ort der Enthüllung: Ein Luxushotel in Nürnberg, PC Games das einzige geladene PC-Magazin.

Zugegen ist Grant Collier, Präsident bei Infinity Ward. Seine Mission lautet, die Presse mitzureißen. Er trägt ein T-Shirt mit dem **Call of Duty**-Schriftzug, darunter: **Modern Warfare**. Damit scheidet der Vietnamkrieg als mögliches Szenario aus, Desert Storm auch, knapp jedenfalls. Obwohl sich die Nachstellung populärer Schlachten besser vermarkten lässt, vertraut der Hersteller auf Dichtung. Eine fiktive, in der Gegenwart angesiedelte Geschichte soll **Call of Duty 4** tragen; eine Geschichte mit ungewissem Ausgang, Wendungen und Charakteren, die über den Status Staffage hinausreichen. Waffen und Vehikel entsprechen, wie gehabt, realen Vorbildern. Jedes Gewehr, jeder Panzer existiert auch in Wirklichkeit.

> „So viele Wendungen und Überraschungen wie in **24**."
>
> Grant Collier, Präsident bei Infinity Ward

Bevor die Vorführung beginnt, betont Collier immer wieder eine Sache: **Call of Duty 4** sei genau das Spiel, das Infinity Ward seit langer Zeit machen wollte. Ursprünglich sollte es bereits auf den ersten Teil folgen, aber das Angebot, mit dem Zweiten-Weltkriegs-Setting einen der Launch-Titel für die Xbox 360 zu liefern, schlägt man nicht aus. Erst recht nicht, wenn der Bittsteller Microsoft heißt. „Nach **Call of Duty 2** hatten wir die Freiheit und das Geld, unsere eigenen Wünsche zu verwirklichen", sagt er, „und unser größter Wunsch war **Modern Warfare**." Das klingt zunächst wie Marketing-Blabla: Ein Satz zum Schüren von Begeisterung.

Der Ausbruch aus dem Design-Gefängnis namens Zweiter Weltkrieg bringt Vorteile. So haben die Story-Autoren bei Infinity Ward freie Federführung. Grant Collier vergleicht die Stimmung von **Call of Duty 4** mit der der erfolgreichen amerikanischen „Echtzeit"-TV-Serie **24** und verspricht Spannung auf Fingernägelkau-Niveau, er sagt: „Wir haben Hollywood-Autoren angeheuert, die der Story den richtigen Schliff verpassen." Die Handlung erstreckt sich über 30 Tage, mehr als diesen Fakt möchte Collier aus Gründen der Geheimniskrämerei nicht preisgeben.

Nur die Ausgangssituation trägt keinen „Top Secret"-Stempel: Zakhaev heißt der Bösewicht, hinter dem die S.A.S. (britische Spezialeinheit) und die Force Recon (American Army) her sind. Der Ultranati-

TIEFENSCHÄRFE | Die Texturen der Figur vorn im Bild erscheinen verschwommen, weil sich der Bildausschnitt auf den hinteren Soldaten richtet. Der Effekt soll die dreidimensionale Wirkung der Grafik verstärken.

MÄNNER GEGEN MÄNNER | Wie in den Vorgängern ist der Spieler auch im vierten Teil vor allem im Team unterwegs. Die Steuerung der Kameraden übernimmt erneut der PC.

HÄSSLICH, ABER REALISTISCH | Hat man das Nachtsichtgerät aufgesetzt, geht der Glanz der Grafik im Grünstich unter.

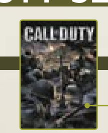
onalist genießt die Unterstützung einflussreicher Oligarchen. Mit deren Geld bezahlt er angeheuerte Söldner und kontrolliert einen Teil des russischen Militärs. Als Stalin-Fan ist es sein Ziel, Russland zu dem zu machen, was es einst war: zur Sowjetunion. Unter seiner Führung kommt es zu Waffenhandel, Erpressung, Massaker, Anschlägen, zuletzt zum Bürgerkrieg. Zakhaevs Einfluss reicht bis in den Nahen Osten, wo Bösewicht Nummer 2 zu Hause ist: Al-Asad. Der lockt die Amis ins Land, indem er einen Staatsstreich ausführt – die Westmächte tappen in die Falle.

All das ist kompliziertes Zeug, und eigentlich muss man nur wissen, dass sich besagte Fraktionen einander abzuschießen gedenken. Der Spieler ist aufseiten der Guten am Start und lenkt abwechselnd britische und amerikanische Soldaten durch Russland, den Nordatlantik, den Nahen und Mittleren Osten. Collier: „Das Schöne an diesem ausgedachten Konflikt ist, dass wir zwei gleich starke Seiten aufeinander loslassen. Wer gewinnt, bleibt ungewiss." Ob man Infinity Ward wirklich zutrauen kann, dass sie Terroristen aufs Siegertreppchen stellen? Zumindest Zweifel erwachsen in Hinblick aufs aktuelle Weltgeschehen. Dass ein amerikanisches Studio einen pessimistischen Ausgang im simulierten Krieg gegen den Terror wählt, scheint unwahrscheinlich. Lassen wir uns überraschen.

Laut Grant Collier birgt der Abstand zum Zweiten Weltkrieg einen weiteren Vorteil: „Wenn wir in **Call of Duty 1** oder **2** die Location wechseln wollten, mussten wir jeweils die Charaktere austauschen. In **Modern Warfare** können wir Ortswechsel durchführen und die Figuren mitnehmen, in Jets und Helikoptern beispielsweise."

DIE CALL-OF-DUTY-SERIE





CALL OF DUTY | Zum ersten Mal in einem Shooter über den Zweiten Weltkrieg kämpfte der Spieler als einer von vielen Soldaten. Damals gab's verdiente 86 Punkte.



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE | Die Gray Matter Studios lieferten dieses Add-on zum ersten Teil.

CALL OF DUTY 2 | Erweiterte Grafik, entschlacktes Interface: Der zweite Teil hielt sich ans Erfolgsrezept des Originals und zeigte Innovation im Detail. Made by Infinity Ward.

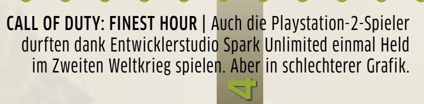


CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY | Sogar Sonys PSP wurde bedient: Das Studio Amaze programmierte den durchschnittlichen Ableger.

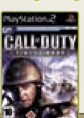
CoD 4

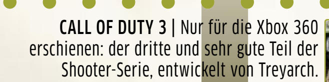
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE | Beim vierten Spross der Serie schaltete sich Infinity Ward wieder dazu – verbürgte Qualität.

KONSOLE

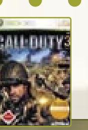


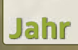
CALL OF DUTY: FINEST HOUR | Auch die Playstation-2-Spieler durften dank Entwicklerstudio Spark Unlimited einmal Held im Zweiten Weltkrieg spielen. Aber in schlechterer Grafik.





CALL OF DUTY 3 | Nur für die Xbox 360 erschienen: der dritte und sehr gute Teil der Shooter-Serie, entwickelt von Treyarch.





2003 2004 2005 2006 2007



ANFLUG | Eine der ersten Missionen findet auf einem feindlichen Schiff im Nordatlantik statt. Helikopter befördern die Soldaten ins Einsatzgebiet. Das Unwetter erzeugt eine düstere Atmosphäre.

DER PRICE IST HEISS | Captain Price ist Einsatzleiter und eine harte Sau. Sonst würde er bei Nacht wohl kaum eine Zigarre rauchen, die das Headshot-Risiko erhöht. Als Spieler sind Sie einer der gesichtslosen Soldaten, die Befehle befolgen und nicht erteilen.

GRÜNES LICHT | Aus dieser dynamisch wirkenden Perspektive seilen sich die Soldaten aufs Schiff ab. Anschließend platziert sich die Kamera in der Ego-Sicht - der Einsatz beginnt. Ihr Team kümmert sich ums Eintreten von Türen, Sie stürmen Räume. Wie im zweiten **Call of Duty** sind solche Szenen teils geskriptet, teils Ursprung der KI.

DA GEHT'S LANG

Einige der Krisenregionen, die Sie in Modern Warfare besuchen, haben die Entwickler verraten. Andere sind geheim.

NORDATLANTIK | Ein Schiff tuckert über das Meer, seine Ladung: böse Buben. Auf engstem Raum entbrennt ein Kampf zwischen Ganoven und American Army, die per Helikopter einfliegt.

Wer diese Figuren sind, darüber schwebt ein großes Fragezeichen. Fest steht, dass Captain Price erneut eine Hauptrolle zufällt. Price war in **Call of Duty 1** gestorben und im Nachfolger von den Toten auferstanden. Für Infinity Ward gab es daher keinen Grund, ihn nicht noch einmal zurückkehren zu lassen. In **Call of Duty 4** ist Price derjenige, der die Befehle brüllt. Der Spieler kämpft die meiste Zeit an seiner Seite. Zumindest so lange, bis dem



ÜBER DEN WOLKEN | Eine Mission findet im Flugzeug statt, dessen Aufenthaltsort wir (noch) nicht bestimmen können. Die Entwickler halten sich bedeckt.



RUSSLAND | Zakhaev, Bösewicht in **Modern Warfare**, hat seine Wurzeln in Russland. Deshalb bestreiten Sie dort einen Einsatz, den der Entwickler als „Spionagemission hinter russischen Linien" bezeichnet. Der Schneefall und das Waldgebiet sind typisch für ein osteuropäisches Setting.

NAHER OSTEN | In welchen Ländern des Nahen Ostens die Kämpfe toben, will Infinity Ward noch nicht ausplaudern. Irak, Libanon, Syrien, Saudi-Arabien vielleicht? Da es sich um einen fiktiven Konflikt handelt, bei dem der Fiesling Al-Asad die Fäden zieht, ist alles möglich.



MITTLERER OSTEN | Wir gehen davon aus, dass **Modern Warfare** den Konflikt bis in den Mittleren Osten ausdehnt. Infinity-Ward-Chef Grant Collier sagt zwar: „We're a sucker for the Middle East." Im Englischen wird damit aber der Nahe Osten bezeichnet. „To be a sucker" bedeutet, von etwas nicht genug bekommen zu können.

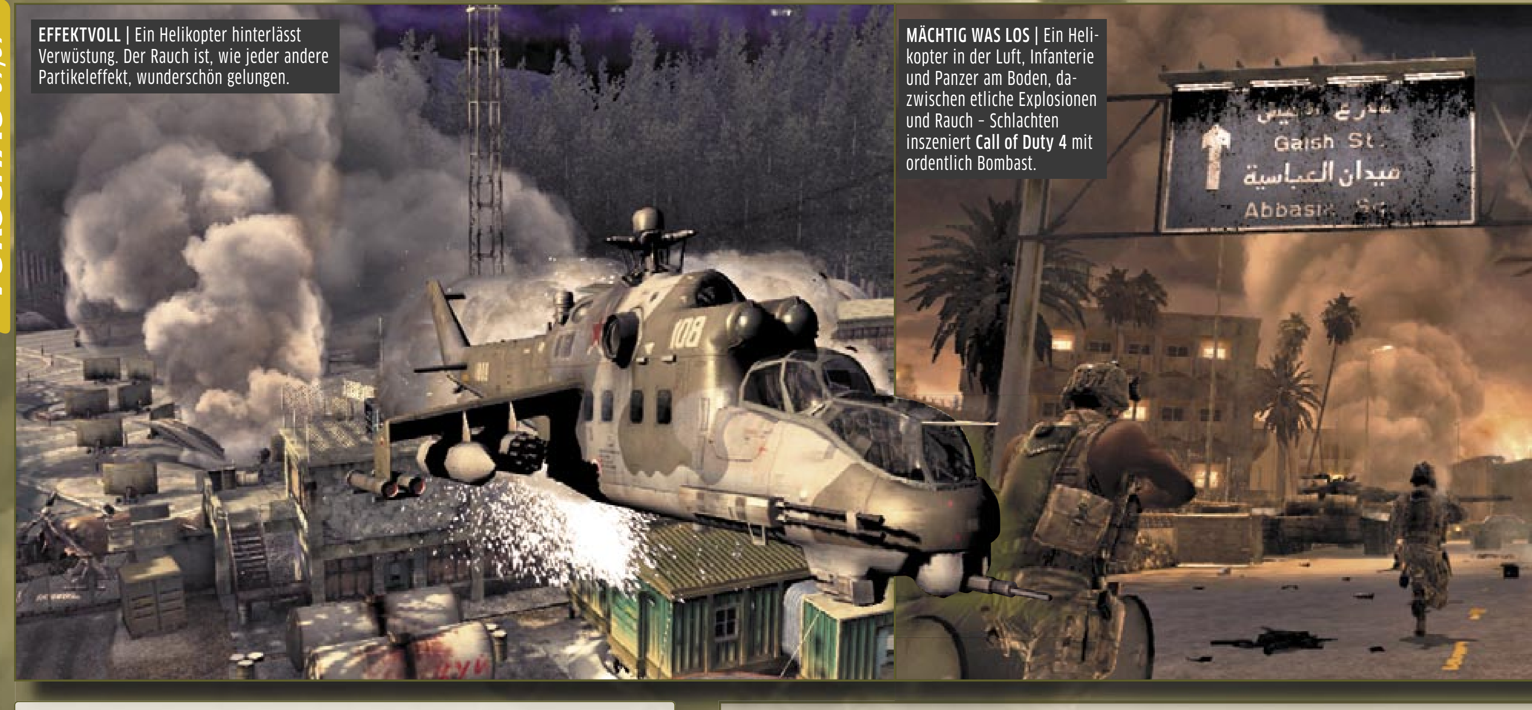
Draufgänger Price aller Voraussicht nach zum dritten Mal Schlimmes zustößt. In Teil 2 wurde er von den Deutschen gefangen und gefoltert.

Bevor Grant Collier das Spiel startet, weist er daraufhin, keine Szenen unter 60 Fps zeigen zu wollen. Der Kommentar lässt Besorgnis aufkommen, ob die Entwickler die Performance im Griff haben. Die ersten bewegten Bilder wischen alle Befürchtungen weg: Regentropfen peitschen in Linien vom Himmel, ein Hubschrauber kreist durch Nacht und Nebel heran. Fünf Soldaten hocken darin. Es sind dunkle Gestalten, in Spezialanzügen vermummt. Nur ein Gesicht ist deutlich sichtbar: das von Captain Price. Eine glimmende Zigarre steckt in seinem Mund, ein warmer, winziger Lichtfleck unter kalten Farben. Rote Glut erhellt Wangenknochen, Augenhöhlen und Nasenflügel, korrekter Schattenwurf inklusive. Es ist die schönste Zigarre, die man je in einem Computerspiel gesehen hat. Irgendwann leuchtet die Lampe im Heli grün, jemand brüllt das Kommando zum Aussteigen, Seile werden ausgeworfen, Soldaten hangeln sich runter, die Kamera schaltet in die Ego-Perspektive, vorn ragt die Waffe heraus. Nirgendwo eine Health- oder Munitionsanzeige. „Keine Zahl soll dran erinnern, dass man ein Spiel vor sich hat", erklärt Collier die Entscheidung, das Heads-up-Display (HUD) aufs Nötigste zu reduzieren. Wie viele Schüsse im Magazin verbleiben, wird nur beim Nachladen angezeigt. Ein Lebensenergie-Balken erübrigt sich ohnehin. Wie bei **Call of Duty 2** erholt sich die Spielfigur automatisch, sobald sie einige Sekunden lang keine Treffer mehr abbekommt.

Ortswechsel: Weg von Dunkelheit und Sauwetter, hin zu prächtigen Außenlandschaften. Grant Collier schleicht durch meterhohes Gras und verkündet heiter: „Ahhh, I'm so stealthy!" – Er erfreut sich seiner Verstohlenheit. In der Umgebungsgrafik steckt enorme Detailarbeit. Kein Fleck



ADLERBLICK | Können Sie den Feind hinter dem Geröllhaufen erkennen? Keine Sorge: Im richtigen Spiel hilft eine Anzeige, den Gegner auf die Entfernung auszumachen.

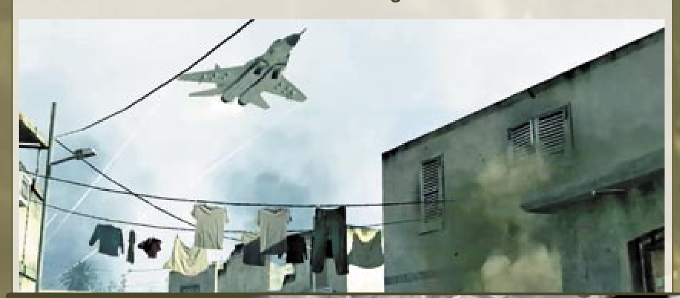


EFFEKTVOLL | Ein Helikopter hinterlässt Verwüstung. Der Rauch ist, wie jeder andere Partikeleffekt, wunderschön gelungen.

MÄCHTIG WAS LOS | Ein Helikopter in der Luft, Infanterie und Panzer am Boden, dazwischen etliche Explosionen und Rauch – Schlachten inszeniert **Call of Duty 4** mit ordentlich Bombast.

ZU LAND UND IN DER LUFT

Infinity Ward schweigt zu der Frage, ob man auch in Vehikeln unterwegs ist. Da schon Call of Duty 2 Panzerfahrten ermöglichte, gehen wir davon aus, dass dieses Element in Modern Warfare ausgebaut wird.



STRAHLENFLUGZEUGE

ABFLUG | Der Trailer zeigt Kampfjets, die im Tiefflug über Städte sausen; ein Bild erinnert an die Sicht, die Piloten beim Abwurf von Bomben haben – alles Indizien, die darauf hindeuten, dass der Spieler zumindest mal im Cockpit sitzt.



HUBSCHRAUBER

ABGESEILT | Der Helikopter transportiert die Soldaten ins Einsatzgebiet. Fraglich bleibt, ob der Spieler auch selbst den Steuerknüppel betätigen darf. Zumindest gibt es kein Bildmaterial, das diese Überlegung zur Gewissheit erhärten würde.

gleicht dem nächsten. Gelegentlich tauchen Schmetterlinge auf. Alles wirkt organisch und lebendig. Statt Level-Bausteine aneinanderzusetzen, haben die Entwickler jeden Millimeter per Hand gestaltet. Das merkt man. „Die Maps sind viel größer als in **Call of Duty 2**", sagt Collier und dreht die Perspektive. Die Aussicht ist phänomenal – und immer flutscht die Grafik in augenfreundlichen 60 Fps. Irgendwann kommt er an einen Bach, der sich sanft durch die Umgebung schlängelt. Das Wasser glitzert im Tageslicht. Die idyllische Atmosphäre steht im scharfen Kontrast zum Thema des Spiels.

Man weiß nicht, was man schöner finden soll: Die Freiluftareale oder die Figuren. Um vorzuführen, wie aufwendig die Models gestaltet sind, schaltet Collier in einen Demo-Level. Es ist eine baufällige Hütte. Durch die Löcher im Dach dringt Sonnenlicht in Streifen. Staubpartikel schwimmen in der Luft. Eine der Figuren trägt eine Brille, hinter getöntem Glas zwei Augen, die blinzeln. Grant Collier bittet, auf die Schatten zu achten. Am Boden und an den Wänden liegen schwarze Silhouetten mit feinsten Konturen. Auch die Ausrüstungsgegenstände zeichnen sich ab, die Spitze einer Gewehrmündung, das Mikrofon, das Funkgerät.

Zakhaev trägt eine Lederjacke, die durch den Einsatz von Normal Maps aussieht, als könne man ihre Oberfläche fühlen, wenn man den Monitor berührt. Ein anderer Soldat hat eine Gasmaske über dem Gesicht. „Wir sind gerade dabei,

VOLLE FAHRT VORAUS | Erinnern Sie sich an die Wüstenmission in **Call of Duty 2**? Involviert waren Panzerschlachten, von denen wir ausgehen, dass sie auch in **Modern Warfare** vorkommen – hoffentlich in überarbeiteter Form.

GEPANZERTE FAHRZEUGE





AUF LEISEN SOHLEN | Das hohe Gras eignet sich zum Verstecken. Geht man geduckt und leise, bleibt man vom Gegner ungesehen.

Tränengas ins Spiel einzubauen", verrät Collier. Sogar auf den Figuren sind helle und dunkle Abstufungen erkennbar. Im Fachjargon heißt das Self-shadowing. Der Effekt ist wunderschön, zieht aber Ressourcen mit unbändigem Hunger. **Call of Duty 4** läuft flüssig wie frisch geölt. Natürlich sind Vorschau-Versionen nicht 100%ig repräsentativ, was die Technik anbelangt. Speziell nicht in diesem Fall, weil man die Xbox-360-Version zeigt. Trotzdem: beeindruckend.

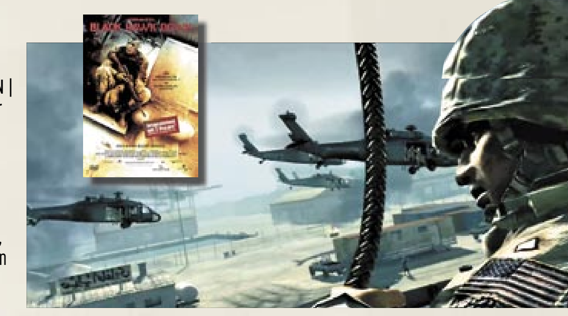
Und bevor Sie fragen: Nein, zu den Hardware-Anforderungen existiert noch keine definitive Antwort. Die Angaben sind ob des frühen Entwicklungsstands vage; erst im Juni planen die Entwickler den Rutsch von der Pre-Alpha in die Alpha-Phase. Grant Collier empfiehlt eine Direct-X-9-Karte genau wie einen Rechner, dessen Leistungsfähigkeit in etwa der einer Playstation 3 und Xbox 360 entspricht. Genaue Daten sollen in ein paar Monaten folgen, als Erscheinungstermin hat Infinity Ward schließlich erst Ende des Jahres im Fadenkreuz. Eine Vista-Kompatibilität wird bejaht.

Seit Google Earth ist die Menschheit im Zoom-Wahn. Das könnte den Ansporn dazu gegeben haben, Missionen aus einer Art Satellitenansicht beginnen zu lassen: Erst sitzt die Kamera weit oben und zeigt das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive, dann rast sie in Mordsgeschwindigkeit runter, bis man aus den Augen der Spielfigur blickt. Kein Kriegs-Shooter hat den Start eines Levels je rasanter inszeniert.

Weil die Maps größer als in den Vorgängern sind, greift **Call of Duty 4** bei der Erkennung von Freund und Feind unter die Arme: Ein farblicher Umriss kennzeichnet Gegner. Das verleiht besonders auf die Entfernung den nötigen Durchblick. Beim Zielen entsteht außerdem ein Effekt, den Collier als „Depth of Field" bezeichnet. Bedeutet: Anvisierte Objekte erscheinen klar und deutlich, alles drumherum verschwimmt in Unschärfe.

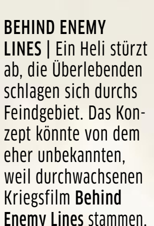
INSPIRATIONSQUELLE FILM

Schon die Vorgänger waren gefüllt mit Hollywood-Zitaten. Auch bei Call of Duty 4 scheinen die Entwickler gern Filme als Ideengeber zu nehmen.



BLACK HAWK DOWN | Dutzende Helikopter fliegen über ein Gewirr aus Häusern und Straßen, deren Baustil an Mogadischu erinnert. Die Piloten haben Mühe, den heranzischenden Raketen auszuweichen ...

24 | **Modern Warfare** orientiert sich, abgesehen von vermummten Terroristen, grafisch zwar nicht an der TV-Serie, nutzt aber eine ähnliche Erzählstruktur: Wendung soll auf Wendung folgen, Verschnaufpausen gibt es nicht.





BEHIND ENEMY LINES | Ein Heli stürzt ab, die Überlebenden schlagen sich durchs Feindgebiet. Das Konzept könnte von dem eher unbekannten, weil durchwachsenen Kriegsfilm **Behind Enemy Lines** stammen.



ENTWICKLER-INTERVIEW | Grant Collier (rechts) im Gespräch mit PC-Games-Redakteur Thomas Weiß.

> Die Call-of-Duty-Serie bleibt trotz Teil 3 weiterhin der PC-Plattform treu.

INTERVIEW MIT **GRANT COLLIER**

„Die beste Grafik, die Spieler je gesehen haben!“

PC Games: Warum sollten sich unsere Leser auf **Modern Warfare** freuen?
Collier: „**Modern Warfare** ist ein Spiel, das Infinity Ward schon seit langer Zeit entwickeln wollte. Wir hatten viele Ideen für eine Story und wollten starke, greifbare Charaktere erschaffen, deren Handeln und Gedanken die Spieler nachempfinden können. Außerdem wollten wir unbedingt mit modernen Waffen arbeiten, zu denen wir im Setting des Zweiten Weltkriegs keinen Zugang hatten. In **Modern Warfare** gibt es High-Tech-Gewehre mit Laserzielvorrichtungen, Nachtsichtgeräte, Granatwerfer. Wir liefern den Spielern für Weihnachten 2007 ein geniales zeitgemäßes Setting und die beste Grafik, die sie auf dem PC, der PS3 und der Xbox 360 je gesehen haben.“
PC Games: Du sprichst von interessanten Charakteren. Welche sind das?
Collier: „Einer dieser Charaktere ist ein alter Liebling von uns, sein Name ist Captain Price. Price ist zwar in **Call of Duty 1** gestorben, aber das hat uns nicht davon abgehalten, ihn für den vierten Teil zurückzubringen. Der Spieler kämpft an seiner Seite. Dann gibt's noch einen weiteren prägnanten Soldaten namens Crisby, den wir mit herausragenden Dialogzeilen ausgestattet haben. Den Rest der Darsteller sollen die Spieler selbst kennenlernen.“
PC Games: Also ist es korrekt zu sagen, dass es viel mehr Story gibt als in den Vorgängern?
Collier: „Ja, die Story wird sehr viel umfangreicher sein. Wir haben uns einen fiktiven Konflikt ausgedacht, der es uns erlaubt, dem Spieler die Schlachtfeldatmosphäre aus **Call of Duty** zu vermitteln. Viele Konflikte der Gegenwart haben das Problem, dass die Kräfteverteilung sehr ungleichmäßig ist. So etwas wollten wir nicht. In **Modern Warfare** wird der Spieler trotz des modernen Settings nicht das Gefühl haben, dem Gegner technisch haushoch überlegen zu sein. Die Story spielt eine wichtige Rolle, wir halten eine Menge Überraschungen parat. Einmal zieht man als Infanterist ins Gefecht, ein anderes Mal ist man im Cobra-Helikopter unterwegs oder führt Spionage-Missionen hinter russischen Linien durch. Ein Auftrag ist 15 Jahre in der Vergangenheit angesiedelt, man spielt das gescheiterte Attentat auf Zakhaev nach.“
PC Games: Es muss schwierig sein, nach dem Release von derart vielen erstklassigen Shootern neue Ideen zu bieten. Wie haltet ihr euer Gameplay frisch?
Collier: „Eine Feature ist Squad Combat, also teambasierte Gefechte. Der Spieler ist permanent von seinen Leuten umgeben. Man muss ihnen keine Befehle erteilen. Das würde das Gameplay nur ins Stocken bringen, und **Modern Warfare** ist ein Actionspiel. Der Spieler soll das Gefühl haben, direkt auf dem Schlachtfeld zu stehen. Er soll das Grauen des Krieges aus erster Hand erfahren.“
PC Games: Ist es nicht ein bisschen risikoreich, vom populären Zweiten Weltkrieg Abstand zu nehmen?
Collier: „Wir lassen den Zweiten Weltkrieg nicht wirklich hinter uns. **Modern Warfare** ist eben das Spiel, das wir seit langer Zeit schon programmierten wollten. Wir denken, dass Fans von **Call of Duty** auch den vierten Teil spielen, ungeachtet dessen, ob es sich nun um den

EINSTÜRZENDE NEUWAGEN

Call of Duty 4 basiert auf einer Engine Marke Eigenbau – auch die Physik-Effekte sind von Infinity Ward und nicht eingekauft. Ein Autowrack demonstriert, wie viel Power dahintersteckt.



PERSÖNLICHES

Call of Duty 4 behandelt einen fiktiven Krieg. Heißt: Die Story-Schreiber können sich beliebig austoben.

Modern Warfare dreht sich um einen ausgedachten Konflikt, in dem nach Aussage der Entwickler starke Charaktere mit Hollywood-ähnlichen Dialogen auftreten. Weil Infinity Ward die Figuren und den Story-Verlauf noch geheim hält, können wir keine Aussage über die erzählerischen Qualitäten treffen. Die Bildausschnitte bestätigen aber schon mal, dass sich **Call of Duty 4** vom Unpersönlichen des Zweiten Weltkriegs wegbewegt und sich nicht fürchtet, das Handeln von Figuren in der Totalen zu zeigen.

Das menschliche Auge funktioniert auf diese Weise, in Spielen hat der Effekt bislang wenig Verwendung gefunden. Im Western-Shooter **Call of Juarez** zeichnete er sich vor allem dadurch aus, dass er auch High-End-Rechner in den Schluckauf trieb. Collier hofft, dass die Tiefenschärfe beim Publikum ankommt.

Woanders zweifelt er nicht an der förderlichen Wirkung auf den Spielspaß. So verwendet **Call of Duty 4** Rim-Lighting, um Bewegungen in der Dunkelheit darzustellen: Körper reflektieren einen Anflug von Licht und sollen sich in der Schwärze abbilden, ohne unrealistisch zu wirken. Die Entwickler möchten so verhindern, dass jemand die unromantische Idee hat, bei Nachtmissionen schlicht den Gamma-Wert hochzudrehen. Und dann gibt es, natürlich, das Nachtsichtgerät mit seinem berühmten Grünstich.

Zur Grafik bemerkt Collier zuletzt etwas Ungewöhnliches. Die Details seien subtil, man wolle die Spieler darüber rätseln lassen, warum **Call of Duty 4** besser aussehe als Konkurrenzprodukte. Nichts für ungut, Grant, aber dafür braucht es Tomaten auf den Augen. Man muss diesen Shooter nur wenige Sekunden in Aktion sehen, schon erschließt sich einem die visuelle Wucht: Texturen, Animationen, Effekte, alles in nie da gewesener Schönheit und bislang ungekanntem Realismus. Die Bilder im Heft geben bloß eine Ahnung von der optischen Güte.

Dann, die Präsentation ist zu Ende, fällt er wieder, der suggestive Satz: **Call of Duty 4** sei genau das Spiel, das Infinity Ward schon immer machen wollte. Und man glaubt ihn. Grant darf seine Mission als Erfolg betrachten. Die Presse wird in Superlativen von seinem Produkt berichten. ❑

ERSTEINDRUCK

THOMAS WEISS

Ich war der Meinung, mit **Crysis** handle es sich um den grafisch besten angekündigten Shooter. War, wie gesagt. Denn **Call of Duty 4** hat mich geschockt – mit dermaßen gut aussehenden Szenen habe ich als abgebrühter und -gestumpfter Spieleredakteur nicht gerechnet. Statt mich an Weihnachten in seliger Befangenheit unter den Baum zu hocken, werde ich Krieg spielen. Fire in the hole!

ENTWICKLER: **Infinity Ward**
ANBIETER: **Activision**
TERMIN: **Weihnachten 2007**



GRANT COLLIER ist Präsident bei Infinity Ward

Zweiten Weltkrieg oder einen fiktiven Krieg handelt. Außerdem gibt's da draußen sicher Spieler, die **Call of Duty** nie ausprobiert haben, weil sie sich nicht für den Zweiten Weltkrieg interessieren. Vielleicht gelingt es uns, dieses Publikum nun an Board zu holen."

PC Games: Die **Call of Duty**-Spiele waren nie umfangreich. Wie steht es um die Spielzeit von Teil 4?

Collier: „Einerseits scheint mir das ein Kompliment zu sein – dass Spieler sagen, dass sie von unserem Spiel nicht genug bekommen haben. Davon abgesehen: Spiele anderer Hersteller kann ich auch auf leichter Stufe in kurzer Zeit durchspielen. Hebe ich das Niveau jedoch an, wirkt sich das automatisch auf die Spielzeit aus. Man darf auch den Multiplayer-Modus nicht vergessen, der meist besser wird, je länger man sich mit ihm beschäftigt."

PC Games: Apropos Multiplayer: Wie wichtig ist der in Modern Warfare?

Collier: „Sehr wichtig! Unsere Multiplayer-Modi in **Call of Duty 1** und **2** haben Auszeichnungen gewonnen und werden immer noch gespielt – und das vier Jahre, nachdem Teil 1 erschienen ist. Diesem Vermächtnis müssen wir gerecht werden. Und um das zu schaffen, arbeitet dasselbe Team am Mehrspielermodus von **Modern Warfare**. Schon drei Monate nach Produktionsstart hatten wir einen funktionierenden Multiplayer-Modus, es blieb uns also genügend Zeit, den Mehrspielerteil auszuprobieren, ihn umzugestalten und zu erweitern. Eine Verbesserung sind die dauerhaften Statistiken. Das heißt, die Spieler werden ihre Siege und Niederlagen immer abrufen können. Auch die Profile anderer Spieler sind einsehbar. Sie verraten beispielsweise die Zahl der Abschüsse. Das gilt für alle drei Plattformen: PC, Xbox 360 und PS3. Außerdem gibt es Missionsziele, etwa Funktürme, die man einnehmen kann. Das führt dazu, dass nicht nur die Freunde auf der Minimap erscheinen, sondern auch Gegner. Auch Terminals lassen sich besetzen. Von denen können die Spieler Luftangriffe einleiten. Wer darauf keine Lust hat, darf sich im klassischen Modus austoben, wie man ihn von den Vorgängern kennt. Und wir haben einen Realismus-Modus eingebaut. Das heißt: ein Treffer ist tödlich. Keine Lebensenergie, die sich regeneriert. Jedes Mal, wenn ein neues **Call of Duty** erscheint, verlangt die Mod-Gemeinde nach einem solchen Modus. Diesmal wollten wir den Moddern die Arbeit abnehmen, also liefern wir ihn gleich mit. Es gibt noch eine ganze Reihe weiterer Pläne, aber darüber wollen wir im Augenblick nichts verraten."

PC Games: Was habt ihr optisch verbessert?

Collier: „Unsere Technik ist seit **Call of Duty 1** und **2** immer reifer geworden. Jetzt haben wir weitere 18 Monate an Weiterentwicklung hinter uns. Eine neuer Effekt ist die Tiefenschärfe, mit der wir die Funktionsweise des menschlichen Auges simulieren. Wir haben es sogar geschafft, Bewegungen in der Dunkelheit korrekt darzustellen. Unser Partikelsystem ist technisch ganz weit vorn. Unsere Lichteffekte gehören zu den besten der Spiele-Industrie. Wir haben einen Art Director aus der Filmbranche angeheuert, der unseren Programmierern hilft, Grafikfilter zu entwickeln. Damit können wir Licht, Atmosphäre und Stimmung optimieren. Beispielsweise lassen sich auf diese Weise Levels erstellen, die den ausgewaschenen Look aus **Der Soldat James Ryan** haben. Oder eine Wüste, in der Luft unter der Hitze flirrt. Unsere Designer können derlei Filter per simplen Knopfdruck einsetzen und auf diese Art schauen, welcher am besten passt. Wir haben eine umfangreiche Bibliothek an vorgefertigten Stilrichtungen aufgestellt. Ich kann die Features gar nicht alle aufzählen, so viele haben wir davon."



FOKUS AUF CHARAKTERE | Die beiden Darsteller oben sind unbekannt. Im Bild rechts vermuten wir Al-Asad, der im Nahen Osten Unruhe stiftet. Dahinter steht, breitbeinig und grimmig, Bösewicht Zakhaev (Identifikationsmerkmal: die Lederjacke).



▲ **IRGENDWIE KOMMT MAN IMMER RUNTER** | Da haben die Soldaten den Salat: Der Helikopter ist im Feindgebiet abgestürzt, überall wimmelt es von Gegnern ...

▶ **ALLES MUSS VERSTECKT SEIN** | Unter einer Brücke finden die Soldaten Zuflucht, während der Widersacher mit Suchtrupps nach ihnen fahndet.

1&1 DSL Dopp

1&1 DSL ist in Deutschland nahezu flächendeckend verfügbar – rund 2,5 Mio. Kunden sind begeistert. Und jetzt gibt's zwei neue sensationelle Angebote zu konkurrenzlos günstigen Preisen:

2DSL – für alle, die mit DSL schnell surfen und kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren* wollen.

Die 1&1 Preis-Sensation:

2DSL

DSL-Anschluss mit bis zu 2.048 kBit/s	19,99 €*
+ Internet-FLAT	0,– €*
+ Telefon-FLAT	0,– €*
	~~19,99 €*~~

Große 1&1 Spar-Aktion:
Die ersten 3 Monate nur

9,99 €/Monat*

Nur noch bis 30.06.07

* 4DSL 3 Monate lang für nur 19,99 €/Monat (2DSL: 9,99 €/Monat), danach 29,99 €/Monat (2DSL: 19,99 €/Monat). Inklusive Internet-FLAT: unbegrenzt surfen. Inklusive Telefon-FLAT (für Privatkunden): rund um die Uhr kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren. 4DSL inklusive Movie-FLAT: 100 ausgewählte Kino- und Fernsehfilme sowie ProSieben/Sat.1-Top-Produktionen beliebig oft ansehen. 4DSL inklusive Handy-FLAT (Vodafone D2 Netz): rund um die Uhr kostenlos vom Handy ins deutsche Festnetz telefonieren. Aktivierung SIM-Karte einmalig 9,60 €. In vielen Anschlussbereichen verfügbar. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Hardware-Versand 9,60 €. Angebot gilt bei Neuanmeldung zu DSL. Voraussetzung: Telekom-Telefonanschluss (ab 16,37 €/Monat).



0180 / 5 60-54 05 (14 ct/Min.)

el-Sensation!

4DSL – das Premium-Paket für alle, die kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren* und aus DSL rausholen möchten, was möglich ist: Highspeed-Surfen mit bis zu 16.000 kBit/s, perfekt für Downloads, Filme, Games u.v.m. Inklusive Movie-FLAT: 100 ausgewählte Kino- und Fernsehfilme auf Ihrem PC oder Fernseher anschauen.* Inklusive Handy-FLAT: Mit der 1&1 SIM-Karte und Ihrem Handy kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren!*

Die 1&1 Leistungs-Sensation:

4DSL

HIGHSPEED-GARANTIE

Bis zu 16.000 kBit/s!

4DSL stellt automatisch die maximale Geschwindigkeit zur Verfügung, die an Ihrem Wohnsitz möglich ist.

DSL-Anschluss mit bis zu 16.000 kBit/s	29,99 €*
+ Internet-FLAT	0,– €*
+ Telefon-FLAT	0,– €*
+ Movie-FLAT	0,– €*
+ Handy-FLAT	0,– €*
	~~29,99 €~~*

Große 1&1 Spar-Aktion:
Die ersten 3 Monate nur

19,99 €/Monat*

Nur noch bis 30.06.07

WLAN-Modem 0,– €*

Für kabelloses Surfen im ganzen Haus. Die 1&1 Surf & Phone Box vereint 4 Geräte in einem: DSL-Modem, WLAN-Basisstation, Netzwerkrouter und Telefonanlage. Und startet automatisch – ohne Handbücher, ohne Software-Installation.

www.1und1.de

1&1



INHALT

DIE OFFENBARUNG | Damit die Menschen im Weltall überleben, tragen sie voluminöse Kampfanzüge und eine dezent überdimensionierte Handfeuerwaffe. Im Zweifelsfall geht natürlich nichts über eine Nuklearrakete.

LIVE AUS SEOUL

Starcraft 2

Von: Christian Burtchen und Oliver Haake

Nach fast zehn Jahren löst Blizzard die Spannung: Starcraft 2 kommt! Kann der heiß ersehnte Nachfolger der enormen Erwartungshaltung gerecht werden?

Blizzard ist ein Synonym für Erfolg. Noch keinen Flop haben die Nordamerikaner produziert, selbst das Wort Mittelmaß scheint ihnen fremd zu sein. Schon die frühen Spiele des Entwicklers stürmten weltweit die Verkaufs-Charts – aber das Ende der Fahnenstange ist noch nicht erreicht. Setzte Blizzard insgesamt gut eine Million **Warcraft**-Kopien ab, gingen von **Diablo 2** bereits in den ersten beiden Verkaufswochen 2,75 Millionen Versionen über den Ladentisch. Mit **World of Warcraft** übertrafen die Hit-Lieferanten sogar die eigenen Erwartungen um ein Vielfaches. Mittlerweile ist es sogar so weit, dass sich im Bewusstsein der Spieler verankert hat: Wo Blizzard draufsteht, ist Qualität drin. Der Erfolg hat aber auch seine Kehrseite und die heißt Erwartungsdruck.

Fast zehn Jahre ist es her, dass das erste und bisher einzige **Starcraft**-Spiel auf den Markt kam. Erstmals gab es ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem sich drei spielbare Völker so deutlich voneinander unterschieden wie Tag und Nacht, trotzdem war die Balance zwischen den Parteien fast perfekt. Selbst die **Command & Conquer**- und **Age of Empires**-Serien brachten dieses Kunststück bislang nicht fertig. So ist **Starcraft** noch heute die Referenz im E-Sport – und das nicht nur in Südkorea. Selbst die mittlerweile veraltete Grafik scheint nicht zu stören. Theoretisch wäre es also gar nicht nötig, einen Nachfolger zu schaffen. Dennoch geht Blizzard das Risiko ein, den Mythos **Starcraft** zu zerstören.

Als am 19. Mai in Seoul die Lichter gedimmt werden und die ersten Trailer-Szenen über die Bildschirme flimmern, macht sich erst andächtige Stille in der Ex-Olympiahalle breit, um kurz danach lautem Gekreische zu weichen. Selbst der Jubel bei den Olympischen Spielen im Jahre 1988 übertraf die Stimmung an diesem Samstag mit Sicherheit nicht. Da staunt der gestandene Spieleredakteur, denn normalerweise werden frisch vorgestellte Spiele höflich beklatscht, mehr nicht. Die Ankündigung von **Starcraft 2** dagegen erinnert eher an eine Mischung aus Bambi-Ver-



ALTE UND NEUE FREUNDE | **Starcraft**-Veteranen fühlen sich beim Anblick dieser terranischen Basis sofort wohl. Mineralien, Raffinerie und Hauptgebäude sind ihrer vorherigen Version sehr ähnlich. Neu dabei sind die angreifenden Protoss-Colossus.

DAS WÄRE STARCRAFT: GHOST GEWESEN

Blizzard gehört zu den wenigen Firmen, die auch Großprojekte wie den geplanten Konsolen-Shooter im Starcraft-Universum mir nichts, dir nichts einstellen.

„Es liegt nach wie vor auf Eis", wurde die Nachfrage von PC-Games-Reporter Oliver Haake nach dem Ego-Shooter in der Welt von **Starcraft** beantwortet. Seit März 2006 hat Blizzard das Action-Spiel auf unbestimmte Zeit verschoben, viele Fans gehen von einem totalen Produktionsstopp aus. Dabei hätte **Starcraft: Ghost** nahtlos an die Handlung von **Brood Wars** angeschlossen. Als Ghost-Eliteeinheit mit dem Codenamen Nova hätten Sie die Wahrheit hinter dem neuen Forschungsprojekt von Arkturus Mengsk entdeckt und wären auch auf Bekannte wie Sarah Kerrigan gestoßen.

KONSOLIG | Eine PC-Version des Action-Spiels war von vornherein nie geplant.

KOMBO | Nova verfügte über eine Reihe von Spezialattacken und Kampfkombinationen. Mutmaßlicherweise hätten auch psychologische Kräfte im **Jedi Knight**-Stil dazugehört.

STRAHLENKANONE | Novas Waffen- und Gegnerarsenal hätte **Starcraft**-Fans sicher begeistert.

PC-GAMES-LESER FRAGEN ENTWICKLER

Wir luden Sie auf pcgames.de ein, Ihre Fragen zu stellen – und nahmen Blizzard ins Kreuzverhör!

1. Mafiaboss15: Weshalb ist so lange kein Starcraft-Spiel mehr erschienen?

Wir wollten seit langer Zeit ein **Starcraft**-Spiel machen, waren jedoch stark auf **World of Warcraft** fokussiert. Aber als wir so weit waren und die Vollblut-Gamer von uns befragten, welches Spiel wir als Nächstes machen sollen, sagten sie uns, dass es definitiv Zeit für **Starcraft** wäre. Jetzt ist es so weit.

2. Schokobrot: Wird es ein Warcraft 4 geben?

Ich weiß es wirklich nicht. Wir lieben **Warcraft** natürlich. **WoW** und **Starcraft 2** halten uns aber beschäftigt. Wird es also ein **Warcraft 4** geben? Womöglich, aber darüber denken wir momentan nicht nach.

3. Mettman1: Warum betreibt ihr WoW nicht ohne monatliche Kosten, so wie es ArenaNet mit Guild Wars tut?

Wir bieten weltweit 24 Stunden pro Tag, sieben Tage die Woche Kundenservice, der uns sehr viel kostet und durch ein Spiel wie **WoW** einfach anfällt. **Guild Wars** ist zwar ein unglaublich tolles Spiel, aber es ist nicht mit **World of Warcraft** vergleichbar. Eine monatliche Gebühr ist vonnöten, um weitere Spielinhalte zu bieten und das Spiel auf globaler Ebene betreiben zu können.

4. Adaniya: Blizzard scheint sich in den vergangenen Jahren auf Online-Spiele konzentriert zu haben. Habt ihr kein Interesse an Singleplayer-Spielern mehr?

In **Starcraft 2** wird es einen vollwertigen Einzelspielermodus mit Kampagnen geben. Und genau wie bei **Starcraft** konzentrieren wir viel Energie auf den Single- und natürlich auch Multiplayer-Modus. Und beim Multiplayer-Modus liegt der Fokus auf dem E-Sport und Wettbewerb zwischen den Spielern. Sich aber nicht eingehend mit dem Einzelspielerteil zu befassen ist undenkbar. Selbst in **World of Warcraft**, das oberflächlich betrachtet ein Online-Game ist, kann man über weite Strecken ganz allein spielen, wenn man das will.

5. OutsiderExe: Was war die größte Lehre, die ihr aus der Entwicklung von WoW gezogen habt?

Sich selbst sehr viel Zeit zu gestatten, um ein Projekt wie dieses richtig zu machen. Es war ein richtiger Kraftakt. Wir kannten viele der Fußangeln nicht, die einem auf dem Weg begegnen. Und dass man sich reichlich Zeit nimmt, um Innovationen zu schaffen. Wir gehen diesen Weg zwar bei jedem Spiel, aber für diese Art von Spiel war es unnormal viel. Die vielen verschiedenen Herausforderungen, denen wir begegnet sind. Deshalb mussten wir immer wieder sichergehen, dass wir uns genügend Zeit nehment.



leihung und Tokio-Hotel-Konzert. In feine Abendgarderobe gekleidete Moderatoren präsentieren Blizzard-Mitarbeiter und E-Sportler, die von Zehntausenden Fans wie Popstars gefeiert werden. Die Präsentation von **Starcraft 2** sorgt sogar für eine Steigerung des Wahnsinns. Jede kleine spieltechnische Neuerung wird mit Keuchen, erstaunten Rufen und ohrenbetäubendem Beifall quittiert.

Dabei ist die gezeigte Demo oberflächlich betrachtet nicht besonders spektakulär. In **Starcraft 2** spielen – genau wie im Vorgänger – Terraner, Protoss und Zerg die Hauptrollen. Ein viertes Volk, von dem asiatische Fan-Webseiten Wochen zuvor erfahren haben wollten, gibt es nicht. Dafür bekommt jede Armee ein paar neue Einheiten. Diese Neulinge wirken wie eine Weiterentwicklung der bisherigen **Starcraft**-Figuren und ähneln Truppen anderer Echtzeit-Strategiespiele wie **Command & Conquer 3 Tiberium Wars**. So wer-



BEAM ME UP | Eine Spezialfähigkeit der Protoss-Stalker: Sie können sich einfach zu einem anderen Punkt teleportieren. Sonst hätten Sie beim Angriff auf diese höher gelegene Terraner-Basis schlechte Karten.

WUSSTEN SIE, DASS ...

... der Protoss-Praetor Fenix im Original von Bill Roper höchstpersönlich gesprochen wurde? Heute werkelt der ehemalige Blizzard-Guru übrigens an Hellgate: London.

... Starcraft ohne Kopierschutz auf den Markt kam, weswegen die Verkaufszahlen in Deutschland enttäuschten? Schätzungen gehen davon aus, dass nur jedes zehnte deutsche Starcraft legal erworben wurde.

... zu den taktischen Tipps am Anfang einer Mission auch „Empfehlen Sie allen Ihren Freunden, Starcraft zu kaufen" zählte?

... Tiere explodierten, wenn man sie mehrmals hintereinander anklickte? Das Resultat war ein gewaltiger, aber harmloser Atompilz.

... nach fünf Minuten im Briefing zum Tutorial ein Rezept für chinesisches Hühnchen erschien?

DER SCHWARM | Wahre Massen von Zerglingen branden gegen diese terranische Verteidigung an. Die Fähigkeit der Engine, mit riesigen Armeen umzugehen, führen die Entwickler als eine große Neuerung von **Starcraft 2** an. Sonst war von den Zerg verhältnismäßig wenig zu sehen.

fen die Protoss Colossus-Verbände ins Gefecht, die den Alien-Tripods oder den Kampläufern aus **Krieg der Welten** sowie **Unreal Tournament 3** bemerkenswert gleichen. Aber im Kopieren von Designs waren die Blizzard-Designer immer schon Meister. Man denke nur an die Ähnlichkeit zwischen dem **Warcraft**- und dem **Warhammer**-Universum.

Auch das Gelände wirkt trotz relativ moderner 3D-Grafik sehr vertraut. Hänge verlaufen vom Fuß zur Spitze eines Hügels nicht fließend, sondern stufenartig – genau wie in **Starcraft**. Das habe spieltechnische Gründe, erklärt zwischen den Präsentationen ein Level-Designer Blizzards. Die Spieler, vor allem die Koreaner, wollen die taktischen Möglichkeiten von terranischen Belagerungspanzern oder Tower-Angriffen nicht missen. Deshalb müssen eine hübschere Optik und eine realistischere Landschaft dem traditionellen Spielgefühl weichen.

Insgesamt hinterlässt die Präsentation den Eindruck, **Starcraft 2** sei lediglich für den E-Sport gemacht. Der Mehrspielermodus und die drei Völker sind bereits implementiert, von der Einzelspielerkampagne ist dagegen nichts zu sehen. Auch die Redeweise der Blizzard-Oberen macht schnell klar, dass man vornehmlich die Multiplayer-Szene, allen voran die professionellen Spieler bedienen will. Dass **Starcraft** zum Wegbereiter der E-Sport-Szene wurde, war übrigens von Blizzard nie geplant. Wer hätte vor neun Jahren tatsächlich daran geglaubt, dass sich **Starcraft** einmal zum beliebtesten Echtzeit-Strategiespiel für Profiligen mausert und sogar TV-Sender ausschließlich darüber berichten! Im Jahr 2007 sieht es hingegen anders aus. Blizzard ist sich sehr wohl bewusst, was die E-Sportler von ihnen er-

GUTER STOFF?!

Zu den erfolgreichen Blizzard-Lizenzen sind bereits einige Taschenbücher erschienen – von sehr schwankender Qualität.

STARCRAFT

Die vier bis jetzt erschienenen Romane behandeln verschiedene Aspekte der **Starcraft**-Mythologie. Band 1 führt die diversen Völker anhand der Zerstörung eines Planeten eindrucksvoll ein, Band 2 klärt über die Hintergründe der Xel'Naga auf, welche vor Urzeiten Protoss und Zerg erschufen. Danach entfaltet sich der Krieg der drei Rassen immer weiter, bis im vierten Band analog zur Original-**Starcraft**-Kampagne die Wandlung von Sarah Kerrigan thematisiert wird.



DIABLO

Die düster geschriebenen Romane illustrieren Band für Band wahrhaft teuflische Machenschaften. Sie wecken in der PC-Games-Redaktion den Verdacht, dass hier ein Namensgenerator werkelt, der typische Fantasy-Vokabeln wie Vermächtnis, Mond, Blut, Pfad und Schatten wahllos kombiniert.

WARCRAFT

Die Bücher der Fantasy-Welt um Azeroth erzählen genretypisch Konflikte um Flüche und magische Artefakte. Fans freuen sich über die zahlreichen Bekannten, etwa den Drachen Deathwing aus **Warcraft 2: Beyond the Dark Portal**.



DIE HELDEN VON STARCRAFT

Zerg, Protoss, Terraner: Die drei Rassen des Starcraft-Universums unterscheiden sich nicht nur gewaltig, sondern verfügen auch über charismatische Helden.

Die Protoss, nach eigenen Angaben die älteste noch lebende Rasse des Universums, verfügen über die fortschrittlichste Technik – sowohl im Konventionellen als auch Übersinnlichen. In **Starcraft** waren zum Beispiel die Trägerschiffe die mächtigsten Fluggeräte und gleichzeitig konnten Dunkle Archonen mit ihren psychischen Kräften feindliche Einheiten übernehmen.

Dunkle Templer wie Zeratul (Bild) wurden einst von der Konklave, der Protoss-Regierung, verstoßen, aber vom Hohen Templer Tassadar zurückgeholt, um die Protoss gegen die Zerg zu verteidigen. Dieser Kampf kostete zahlreichen Helden das Leben – doch der dunkle Templer überlebte. Er richtet mit seinen Psi-Klingen immensen Schaden an. Wir vermuten, dass es auch Stalker- und Immortal-Helden in **Starcraft 2** geben wird.

DIE BLIZZARD-WELT | Am Design der Konzeptzeichnungen und Screenshots ist der typische Blizzard-Stil gut erkennbar, der damals auch **Starcraft** und **Warcraft 2** verband.

TANKS ‚R' US | Bei den Belagerungspanzern fällt auf, dass Blizzard – wohl zugunsten des asiatischen Marktes – einen etwas comicartigeren Stil gewählt hat, der dezent an Kinderspielzeug erinnert.

SCHILDBÜRGER | Im Gegensatz zu den anderen beiden Spielparteien verfügen die Protoss bereits ab Werk über eine zweite Haut, ihren sich selbst regenerierenden Schutzschild.

RAUCHMELDER | Der Stil hat den Sprung in die dritte Dimension schadlos überstanden und wartet auch mit Finessen wie diesem feineren Rauch auf. Zum Spielen muss Ihre Grafikkarte Shader 2.0 unterstützen.

STEIN, SCHERE, PAPIER | Es gibt auch in **Starcraft 2** keine Über-Einheit. Die Art des Schadens und die Größe einer Einheit spielen zum Beispiel eine wichtige Rolle.

Die Menschen sind, wie in vielen fiktiven Szenarien, zerstritten und meist heimtückisch. Arkturus Mengsk (rechts) etwa ersetzte mit seiner Rebellengruppe „Söhne von Korhal" nur eine bestehende Gewaltherschaft durch seine eigene. Er setzte auch die Forschungsarbeit an den Ghost-Einheiten fort. Überbegabte Menschen mit Psi-Kräften ähnlich den Protoss wurden in speziellen Programmen gedrillt.

Zu diesen Ghost-Eliteeinheiten zählte einst auch Sarah Kerrigan (unten). Sie wurde von Zerg gefangen genommen und mutierte. Die Zerg benötigen starke Geister, um sie zu führen, denn der Schwarm ist eine simple Anhäufung an Kreaturen, wie sie animalischer nicht sein könnten. Fliegende Mutalisken verspritzen Säure, die Ultralisken rammen riesige Vorderzähne in Gebäude – Ekel-Aliens ganz im Stile von H. R. Giger.



GEISTERHAFT | Arkturus Mengsk treibt mit den Ghost-Einheiten (links) ein finsteres Spiel.

KÖNIGIN DER KLINGEN | Die mutierte Sarah Kerrigan entschlüpfte nach ihrer Gefangennahme einem Kokon und war stärker als je zuvor.

warten. Und das ist schlichtweg ein perfekt ausbalanciertes **Starcraft 2**, das die Tugenden des Vorgängers konserviert und die wenigen Schwächen ausbügelt.

Aber handelt es sich dann nicht um ein **Starcraft 1.5** anstatt **Starcraft 2**? Bei jedem anderen Entwicklerteam ginge man davon aus, nicht so im Fall Blizzard. Zu oft haben wir erlebt, wie sie ein Feature aus dem Hut gezaubert haben, das bei Millionen von Spielern diese gewisse Saite zum Klingen bringt. **Diablo 2** bot sockelbare und maßlos begehrenswerte Gegenstände. **Warcraft 3** warf Helden und eine erstklassige Hintergrundgeschichte in die Schlacht. Und **World of Warcraft** ist eine Mischung aus den Vorgängerspielen, gepaart mit einer kollektiver Sammelleidenschaft, die Millionen Gleichgesinnte allabendlich vereint.

Fragt sich nur, was die Besonderheit von **Starcraft 2** ausmachen soll. Zu sehen war bisher nichts. Im Gespräch mit Chefentwickler Dustin Browder erfuhren wir jedoch, dass Blizzard auch diesem Spiel etwas Spezielles mitgeben möchte. Man arbeite auch schon eifrig daran, es sei aber noch zu früh für genauere Informationen. Dennoch gab es zwei versteckte Hinweise in den vergangenen Wochen. Erstens: Im Vorfeld der Veranstaltung machten Gerüchte eines **Starcraft Online** oder **World of Starcraft** die Runde. Vielleicht ist ja mehr daran, als Blizzard zurzeit zugeben will? Man stelle sich ein **Starcraft 2** vor, dessen Mehrspieler-Funktionalität im Battle.net weit über das hinausginge, was **Warcraft 3** bietet. Können die Spieler dann gemeinsam um Sonnensysteme oder Galaxien kämpfen? Abwegig ist der Gedanke nicht, denn erst Mitte Mai erschien ein weiterer Batlle.net-Patch für **Starcraft**. Rob Pardo weist darauf hin, dass mit **Starcraft 2** grundsätzlich weitere Funktionen hinzukommen.

In eine völlig andere Richtung geht der zweite Hinweis: Am Ende der gezeigten Ingame-Demo formen Zerglinge die Buchstaben GG für Good Game – und verpuppen sich dabei. Können sich in **Starcraft 2** alle Einheiten verwandeln? So wie sich etwa die aus **Starcraft** bekannten Mutalisken in Vernichter oder Wächter und Hydralisken in Schleicher transformieren? Da diese Spielkomponente bereits existiert, müsste Blizzard noch einen draufsetzen, um zu begeistern. Vielleicht, indem Zerg-Einheiten

WARUM HAT DAS ALLES SO LANGE GEDAUERT?

1. **Blizzard hat den Piranha Bytes versprochen, beim Bugfixing für Gothic 3 mitzuhelfen. Einige Mitarbeiter sind seither immer noch nicht wieder aufgetaucht, andere in psychologischer Betreuung.**
2. **Die wenigen Überlebenden dieser Aktion arbeiten in ihrer Freizeit an der Entwicklung von Duke Nukem Forever.**
3. **Die zehn danach verbliebenen Menschen überlegten sich Tag und Nacht, wie sie ihre Spiele effektiver in Southpark unterbringen könnten. Das Resultat sind vier neue Fernsehsender eigens dafür ab 2008.**
4. **Die Mitarbeiter haben zu viel Zeit damit verbracht, das Hauptgebäude mit Lebensmittelfarbe anzumalen. Nicht wasserfester Lebensmittelfarbe.**
5. **Das sind die Leute, die World of Warcraft entwickelt haben, das Spiel, weswegen es überhaupt Suchtberatungen für Computerspiele gibt. Noch Fragen?**

UMFRAGE

Auf welches Blizzard-Spiel freuen Sie sich am Meisten?

1. Diablo 3 **35%**
2. Starcraft 2 **27%**
3. Warcraft 4 **12%**
4. Blizzard? **8%**
5. Etwas ganz anderes **6%**
6. Starcraft Online-Rollenspiel **4%**
7. The lost Vikings 3 **4%**
8. Ein zweites World of Warcraft-Add-on **3%**
9. Diablo Online-Rollenspiel **2%**



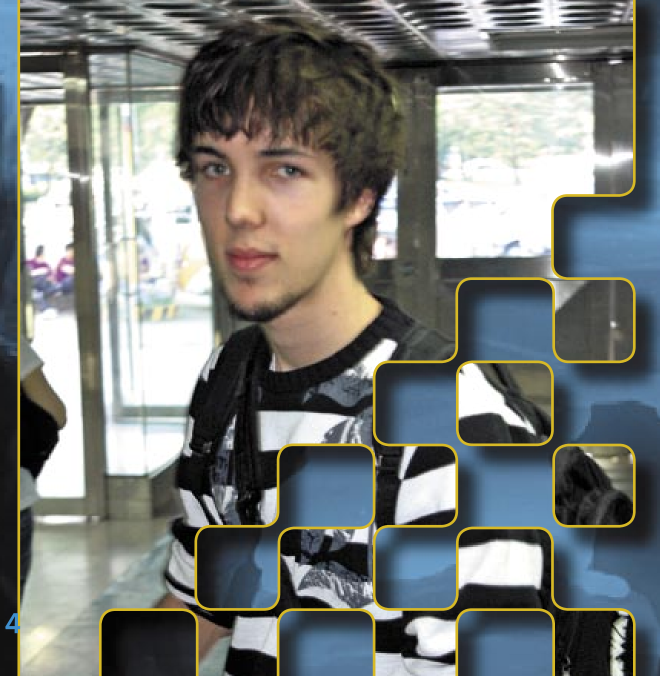
ENERGIE! | Bisher funktionierten Protoss-Gebäude nur innerhalb des Einzugsbereiches von Pylonen – die somit das erste Angriffsziel im Mehrspielermodus waren. Die Phase Prisms ermöglichen die Konstruktion von Gebäuden auch ohne Pylonen ...

AUS DEM NICHTS | ... und darüber hinaus lassen sie Einheiten plötzlich inmitten des Schlachtfeldes erscheinen, fernab eines Produktionsgebäudes.

STARCRAFT: SYNONYM FÜR E-SPORT

In Korea sind Pro-Gamer Stars, bei denen die Mädchen kreischen und nach denen die Presse lechzt. Wir befragten Manuel „Grubby" Schenkhuizen (Niederlande).

PC Games: Zum wievielten Mal bist du in Korea?
Schenkhuizen: „Zum neunten Mal."
PC Games: Wie bist du zum E-Sport gekommen?
Schenkhuizen: „Ich habe vor Jahren von einem **Warcraft 3**-Turnier gehört, für das man sich qualifizieren musste. Das hat mich gereizt, ich hab' mitgemacht – und von da an ging es von einem Turnier zum anderen. Das war vor ungefähr vier Jahren, ich bin also fast von Beginn an dabei."
PC Games: Wie gefällt dir **Starcraft 2** so weit?
Schenkhuizen: „Ich liebe es schon jetzt. Ich meine, ich habe es noch nicht selbst gespielt. Aber es macht einen großartigen Eindruck."
PC Games: Was gefällt dir am besten?
Schenkhuizen: „Die Grafik, denn Blizzard behält den typischen **Starcraft**-Stil bei, und die Tatsache, dass **Starcraft 2** nicht einfach nur eine optisch verbesserte Version des Vorgängers zu sein scheint. Blizzard hat viele neue Einheiten und Spezialfähigkeiten hineingebracht. Ich kann es kaum erwarten, mal ein paar Immortals zu bauen ... "



Fähigkeiten ihrer Feinde übernehmen? Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Bleiben wir aber bei den Tatsachen. Fakt ist, dass Blizzard neue Einheiten hinzufügt – und das nicht zu knapp. Satte sieben frische Kämpfer sind bereits vorgestellt, darunter der Stalker, die Immortals und die Jetpack-Infanterie. Sie stehen bei jeder Mehrspielerpartie gleich zu Beginn zur Verfügung. Wer jetzt an blinden Aktionismus der Marke „Masse statt Klasse" denkt, irrt. Die Chefentwickler wollen die Spielgeschwindigkeit von **Starcraft 2** weiter vorantreiben. Denn 30- bis 60-minütige Multiplayer-Partien sind ihnen ein Gräuel – allein im Hinblick auf ihre Stammkundschaft, die Profispieler. Ein beachtliches Arsenal zum Spielstart scheint das richtige Mittel, um die Kämpfe anzuheizen. Wir fragen uns jedoch, ob Tech-Taktiken – also der Verzicht auf einen frühen Angriff und das sofortige Erforschen höherer Technologien – damit nicht zum stumpfen Schwert verkümmern. Aber hier sollte man Blizzard vertrauen. Schließlich waren sie es, die dem Begriff Balancing anno 1999 mit dem **Starcraft**-Add-on **Brood Wars** eine wahre Bedeutung gegeben haben. Als Meister ihres Faches stellten sie die neuesten Einheiten auch gleich vor dem Publikum auf die Probe. Dustin Browder ließ in akribischer Manier die neuen Einheiten gegen jeweils stärkere oder schwächere Truppengattungen antreten. So rannten Protoss-Berserker in ihr Verderben, als sie auf einen kleinen Trupp Stalker trafen, die sich geschickt über verschiedene Höhenstufen teleportierten



AB IN DEN BUNKER | Die Terraner warten mit konventionellen Verteidigungseinrichtungen auf. Der Raketenturm feuert permanent Salven ab und aus dem Bunker werden die Zerglinge aufs Korn genommen.

1. WIRTSCHAFT | Das Rohstoffsystem soll dem von **Starcraft** sehr ähnlich werden. Dementsprechend bilden die blauen Mineralkristalle die Basis-Ressource, für teurere Anschaffungen erschließen Sie Vespingas-Vorkommen. Um weitere Einheiten zu produzieren, heben Sie – etwa mit Versorgungsdepots – das Bevölkerungslimit an.

2. ÜBERSICHT | Alles beim Alten: Auf der Mini-Map sehen Sie die Karte sowie alle Einheiten und Gebäude.

3. KONTROLLE | Im mittleren Interface-Block erscheinen die angewählten Einheiten oder Gebäude. Ist nur eine Einheit angewählt, informieren Sie Icons über die bisherigen Abschusserfolge sowie Panzerung, Schilde (nur Protoss), Bewaffnung und deren eventuelle Upgrades.

4. EINHEITEN-PORTRÄT | Wir hoffen, dass Blizzard wieder lustige Sprüche einbaut, wenn Sie durch übermäßiges Klicken die Geduld der Einheiten zu sehr strapazieren.

5. BEFEHLE | Auch dieser Block wirkt vertraut und bietet die grundlegenden Befehle, von Bewegen über Patrouillieren bis hin zum Angriff.



INTERVIEW MIT **MIKE MORHAIME**

„Massenschlachten mit größeren Armeen"

PC Games: Was ist die größte Änderung bei **Starcraft 2**?

Morhaime: „Der Schritt von einer 2D- zu einer 3D-Engine ist groß ..."

PC Games: Und den habt ihr schon mit **Warcraft 3** vollzogen ...

Morhaime: „Stimmt, aber in **Warcraft 3** sind auch wesentlich weniger Einheiten am Kampf beteiligt. **Starcraft** bedeutet Massenschlachten mit größeren Armeen und daher mussten wir viel optimieren. Zurzeit von **Warcraft 3** wäre das nicht möglich gewesen, ohne Spieler mit schwächeren Systemen auszuschließen."

PC Games: Wie schafft ihr es, sowohl dem europäischen als auch dem asiatischen und amerikanischen Markt gerecht zu werden?

Morhaime: „Da gibt es definitiv Geschmacksunterschiede. Allerdings haben alle unsere Spiele etwas gemein, das offensichtlich vielen Spielern auf der ganzen Welt gefällt. Und das ist die Zugänglichkeit. Wir machen uns sehr viele Gedanken über das Interface, wie man mit den Einheiten spielt. Und das Ergebnis mögen die Leute anscheinend. Außerdem haben wir festgestellt, dass die Geschmäcker bei unseren Spielen hauptsächlich bei den Strategien auseinandergehen. Koreaner bevorzugen andere Vorgehensweisen als Europäer oder Amerikaner."

PC Games: Ihr habt in einer früheren Fragerunde angedeutet, ihr wolltet mit US-Fernsehsendern zwecks Berichterstattung kooperieren. Gibt es da schon etwas Konkretes?

Morhaime: „Nein, diese Aussage war rein hypothetisch. Wir äußern uns nicht zu Dingen, die so weit in der Zukunft liegen. Wir sehen aber viele Möglichkeiten für den E-Sport – und das schließt natürlich eine Fernsehberichterstattung ein."

PC Games: Blizzard-Spiele, allen voran **World of Warcraft**, fesseln viele Menschen wie Süchtige an den PC. Was ratet ihr solchen Leuten?

Morhaime: „Sie sollen die Balance wahren, statt sich in die Sucht zu flüchten – was auch für andere Medien gilt, wie zum Beispiel das Fernsehen. Man sollte sich genau überlegen, mit was man seine Zeit verbringt."

PC Games: Wie wird man ein erfolgreicher Spiele-Designer, so wie ihr?

Morhaime: „Zum einen sollte man viel spielen und zum anderen Programmieren lernen. Experimentiert herum! Entwickelt erst kleine überschaubare Spiele und lernt durch Eure Fehler. Besorgt Euch die nötigen Tools, auch das Internet ist ein Tool. Das ist eine Ressource, die es vor zehn Jahren in der heutigen Form noch gar nicht gab. Nutzt also Euren Vorteil!"

PC Games: Beteiligt ihr euch auch an Microsofts Games for Windows?

Morhaime: „Wir verstehen gut, dass Microsoft so eine Initiative ans Laufen bringt. Schließlich ist die XBox 360 ihr Ding. Und von der Blizzard-Chefetage haben alle eine 360 zuhause stehen und wir lieben diese Konsole. Trotzdem behalten wir mit dem Battle.net lieber die Kontrolle über unsere eigenen Produkte. So können wir kurzfristig Dinge einbauen, die wir für gut halten."



MIKE MORHAIME ist Präsident bei Blizzard Entertainment.

DAS MEINEN DIE EINEN…

CHRISTIAN BURTCHEN/ OLIVER HAAKE

Selten waren wir so nervös wie in diesen Stunden des 19. Mai, selten starrte ich so gebannt auf ein paar sich bewegende Bildpunkte. Monatelang gingen in der Redaktion Spekulationen um, jeder meinte die eine oder andere „zuverlässige Quelle“ zu kennen, welche ganz sicher auf **Diablo 3**, **World of Starcraft** oder was auch immer hinweise. Zuletzt purzelten fast stündlich neue Wasserstandsprognosen ein. Okay, jetzt ist dieses neue Blizzard-Spiel da und bis jetzt ist es tatsächlich „nur“ **Starcraft 2**. „Nur“ im Sinne von **Starcraft** mit ein paar neuen Einheiten, halbwegs zeitgemäßer Grafik und… und… hm. Warum wir uns trotzdem darauf freuen wie auf die nächste Gehaltserhöhung (von der wir das Erscheinungsdatum ja auch nicht kennen)? Weil die Kollegen vor weit über zehn Jahren auch alle stöhnten, da komme ja „nur“ ein **Warcraft 2** im Weltraum mit drei Rassen. Blizzard versteht es, Spiele beängstigend nah an die Perfektion zu bringen, mit scheinbar winzigen Detailverbesserungen die Konkurrenzprodukte aufs Abstellgleis zu schieben und Geschichten unterzubringen, bei denen man sich auch jenseits der Grundschule noch ernst genommen fühlt. Ernsthaft, allein der Gedanke, mit Zeratul endlich wieder über Aiur zu ziehen und Sarah Kerrigan zu zeigen, wohin sie sich ihre Klingen stecken kann – darauf warte ich ab jetzt. Es bleibt natürlich die Frage, was das große Feature ist, was Blizzard bis jetzt noch unter Verschluss hält. Aber was verspricht **Starcraft 2** jenseits des Battle.net? Nach wie vor tippen einige in der Redaktion auf Elemente eines Online-Spiels. Denkbar wären ja etwas kooperativ lösbare Kampagnen, obwohl bereits **Supreme Commander** damit aufwarten kann. Helden werden wohl auch keine größere Rolle spielen als im ersten Teil. Da bliebe die Idee von selbstgebauten Einheiten – ein ebenfalls seit zehn Jahren versuchtes Feature, das sich aber nie so ganz durchsetzen konnte. Oder aber die Zerg, von denen es bis jetzt außerordentlich wenig zu sehen gab, werden uns mit der großen Neuerung förmlich überrennen, wie es sonst mit Terraner-Basen tun. Noch werden wir einige Zeit mit der Ungewissheit darüber leben müssen, aber auch so bereitet der bare Gedanke daran, Arkturus Mengsk endlich seine Ungerechtigkeiten heimzuahlen, schlaflose Nächte. Denn letztlich ist ein Spiel nicht deswegen gut, weil es auf der Packung die meisten Stichpunkte mit aufgezählten Features hat, sondern weil es Spaß macht. Und hierbei ist Blizzard seit **Warcraft** auf klarem Erfolgskurs.



EIN LICHTBLITZ | Die Protoss verfügen wie ihre **C&C3**-Pendants Scrin über ein Mutterschiff, das verheerenden Schaden anrichtet, wenn der Gegner es nicht rechtzeitig vom Himmel holt.

und die Nahkämpfer dabei aus der Ferne zusammenschossen. Die mächtigen Belagerungspanzer der Terraner haben einen neuen, gefährlichen Feind erhalten: die Immortals. Die Kampfläufer der Protoss sind mit Schilden ausgestattet, die bei Beschuss schwerer Waffen automatisch hochfahren und den Löwenanteil des Feuers ablenken. Kleinkalibrige Projektile lösen diesen Schutzmechanismus jedoch nicht aus, weshalb Immortals für die Jetpack-Infanterie der Menschen und sogar Zerglinge leichte Beute sind.

Das Prunkstück des neuen Arsenals ist das Protoss-Mutterschiff. Wer jetzt den unnützen Scrin-Kampfkreis aus **Command & Conquer 3** vor Augen hat, sollte fix umdenken. Die Protoss-Variante fliegt wesentlich schneller und ist gleich mit drei Waffensystemen ausgestattet. Darunter Anti-Luft-Raketen, eine mehrere Sekunden lang feuernde Ionenkanone und als Sahnehäubchen ein Schwarzes-Loch-Generator. Dieser lässt gleich ganze Kreuzerflotten im Nirwana verschwinden, was sehr hübsch animiert ist. Das Loch verschlingt die Schiffe nicht auf einmal, es saugt sie langsam, aber sicher auf.

Obwohl der Einzelspielermodus eher ein Randthema der Blizzard-Präsentation war, gab es ein paar vage Infos dazu. Angeblich spielen alle Charaktere, die Teil 1 überlebt haben, im Nachfolger eine Rolle. Details blieben jedoch aus. In den Presseunterlagen, die Blizzard an die Journalisten ausgab, fand sich wenigstens ein Artwork, das eine von Flammen umhüllte Sarah Kerrigan zeigt. Die einst menschliche Zerg-Königin lässt also auch in Teil 2 ihre Klingen sprechen.

Darüber hinaus versicherte Chris Metzen, ein weiterer Vize-Präsident Blizzards, dass die Hintergrundgeschichte von **Starcraft 2** zumindest ebenso packend sei wie die des Vorgängers. Das lässt auf eine spannende Einzelspielerkampagne hoffen. Die **Starcraft**-Story ist nach wie vor hervorragend, weil sie Mission für Mission Abwechslung und Dramatik bietet. Wir sind gespannt. ❑

INTERVIEW MIT DUSTIN BROWDER

PC Games: Die Demo von **Starcraft 2** hinterlässt den Eindruck eines soliden Nachfolgers ohne große Besonderheiten. Bislang hatten jedoch alle Blizzard-Spiele etwas Besonderes, das sie von der Masse abhob. Wie sieht es in diesem Fall aus?

Broweder: „Wir haben mit der Demo-Version noch lange nicht alles gezeigt. In unserem Studio arbeiten wir noch an weiteren Dingen, die wir erst in einiger Zeit veröffentlichen werden. Und die werden die Spieler begeistern, da bin ich mir ganz sicher.“

PC Games: Starcraft 2 soll zu etwa 60 Prozent fertig gestellt sein. Wenn Blizzard bereits 2003 mit den Arbeiten begonnen hat, erscheint es schätzungsweise in ein bis zwei Jahren. Stimmt das?

Nachname: „Von 60 Prozent weiß ich nichts, das kann man auch nur schwer abschätzen. Tatsache ist, dass der Mehrspielermodus und alle drei Rassen spielbar sind. Allerdings arbeiten wir noch am Einzelspielermodus und der Großteil des Balancings wird während der Beta-Phase geschehen.“

PC Games: Starcraft 2 – das schreit geradezu nach E-Sport und Turnieren …

Browder: „Ich glaube, die Einheiten werden den größten Effekt haben. Es stehen gleich zu Spielbeginn fortschrittlichere Einheiten wie der Stalker oder die Immortals zur Verfügung, welche die Spielgeschwindigkeit gerade im frühen Spiel weiter anheben. Wir wollen

VOR ORT: OLIVER HAAKE IN KOREA

MENSCHENAUFLAUF | Mehrere Tausend Journalisten, Spieler und Fans liefen über das ehemalige Olympia-Gelände von 1988. Blizzard nutzte ganze Hallen – für Konzerte, Turniere und die Präsentation.

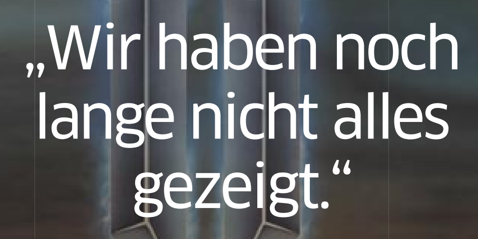




LEVEL 70 | Dieser Gürtel zeigt der ganzen Welt Ihre WoW-Charakterstärke.

HEJA! | Eine der Aufgaben in der Quest-Halle war das lange Sitzenbleiben auf diesem „Mount".

SUCHTFORTSETZUNG | Auch **World of Warcraft** stand in der Quest-Halle als Herausforderung bereit.



„Wir haben noch lange nicht alles gezeigt."

den gleichen Zauber entfesseln, den **Starcraft** damals versprühte, und die gleiche Spieltiefe bieten."

PC Games: Manche Journalisten munkeln, **Starcraft 2** käme bereits im Oktober …?

Browder: „Wir haben kein Erscheinungsdatum bekannt gegeben. Dabei bleibt es: **Starcraft 2** kommt, wenn es fertig ist."

...UND DAS DIE ANDEREN

DIRK GOODING/ STEFAN WEISS

Blizzard ist der Meister der Geheimniskrämerei. Welches Kaninchen würden die Pixel-Magier aus Kalifornien als nächstes aus dem Hut zaubern? **Diablo 3**? Ja, das hätte uns gefallen. Oder **Starcraft-Online**, ein flotter Mix aus Ego-Shooter mit Rollenspiel-Elementen á la **World of Warcraft**? Wir hätten bis zur Veröffentlichung nicht mehr ruhig schlafen können.

Dann die erste Meldung: „Es ist **Starcraft 2**", so die verheißungsvolle Botschaft, die uns Kollege Oliver Haake rüberfunkte. Wir freuten uns, genossen wenig später den ersten, fulminanten Render-Trailer. Es folgten die ersten Screenshots und Fakten. Stefan und mir schossen zeitgleich Gedanken wie „Ganz nett, kenn' ich aber irgendwie schon" oder „Ein Grafik- und Einheiten-Update, fährt Blizzard jetzt die EA-Schiene?" in den Sinn. **Starcraft 2** wirkt wie die Neuauflage eines alten Klassikers in knallbunter 3D-Grafik und mit offensichtlichem Schwerpunkt auf E-Sports-Tauglichkeit. Mit perfekt ausbalancierten Rassen, tollen Einheiten, die kein Gramm spielerisches Fett zu viel am Polygonleib haben, und einem durchgestylten Benutzerinterface. Das perfekte Strategiespiel aus Sicht von knapp 50 Millionen durchgeknallten Koreanern und einer überschaubaren Gruppe von E-Sports-Fans, denen **Warcraft 3** langsam zum Hals raushängt. Sicher, eine Einzelspieler-Kampagne für Normalsterbliche wie Stefan und mich gibt es auch, veredelt mit Rendervideos, die einmal mehr Hollywoodproduktionen blass aussehen lassen. Aber darüber hinaus? Wir schauten noch mal auf die Bilder des gefüllten Stadions in Seoul, die riesigen Blizzard-Kulissen, auf das ganze pompöse Drumherum mit enthusiastischen, koreanischen Fangesichtern – und dann wieder auf die Screenshots. Irgendwas passt nicht.

Mag sein, dass sich unsere Euphorie momentan in Grenzen hält, weil sowohl Stefan als auch ich Strategiespiele nicht gerne im Mehrspieler-Modus gegen andere zocken. Oder weil unserer Meinung nach die Zeit der großen Innovationen im Strategie-Genre vorbei ist – abgesehen von Perlen wie **Company of Heroes**. Aber wir hatten uns von Blizzard einfach mehr versprochen, als lediglich eine „2" hinter einen bekannten Spielenamen zu hängen und die Grafik auf aktuellen Stand zu hieven. Denn wer sonst – außer den bewiesenermaßen kongenialen Kaliforniern – könnte das Strategie-Genre voranbringen und spielerisch weiterentwickeln? Angeblich wurde laut unserem Mann in Korea Oliver Haake ein besonderes neues Feature noch nicht angekündigt. Warten wir mal ab und lassen uns überraschen.

Von: Christian Burtchen und Oliver Haake

Das war Starcraft

Warum finden eigentlich alle dieses Starcraft so toll und worum genau ging es dabei?

Das nach mehreren Terminverschiebungen im Jahr 1998 erschienene Echtzeit-Strategiespiel wird von vielen Genrefans als Referenztitel gehandelt. Hauptgrund dafür ist die beinahe fehlerlose Balance zwischen den drei im Spiel befindlichen Parteien, den Terranern, Zerg und Protoss. Im Gegensatz zum nur zwei Jahre jüngeren **Warcraft 2** hatte Blizzard die drei Spielparteien so unterschiedlich wie möglich gestaltet, was zum damaligen Zeitpunkt ein Novum war. Außerdem änderte Blizzard mit **Starcraft** den Blickwinkel von einer starren Draufsicht zu einer isometrischen Perspektive, wodurch – trotz 2D-Grafik-Engine – ein dreidimensionaler Effekt entsteht. Den richtigen Feinschliff erhielt Blizzards bis dato erfolgreichster Titel durch die Erweiterung **Brood Wars**, da durch neue Einheitentypen noch vielfältigere Möglichkeiten entstnaden.

Starcraft hat sich bis 2006 rund 3,5 Millionen Mal verkauft, ein Drittel der Kopien gingen allein in Südkorea über den Ladentisch. Im fernöstlichen Boom-Land ist der Mehrspielermodus von **Starcraft** sogar zu einer Art Nationalsport geworden. Multiplayer-Partien werden allein auf drei TV-Sendern übertragen, Top-Spieler rangieren in ihrer Bekanntheit auf Popstar-Niveau und kämpfen um sechsstellige Dollar-Beträge.

Schauplatz ist eine Galaxie fernab der Erde, in die es ein paar Menschen der längst zerrütteten Erde verschlagen hat. Die Konföderation führt das Regime über die Exil-Erdlinge mit harter Hand und arbeitet im Geheimen an mysteriösen Forschungsprojekten. Ein Ergebnis der genetischen Experimente sind die so genannten Ghosts, welche übersinnliche Fähigkeiten (Psi-Kräfte) besitzen. Sarah Kerrigan ist eine solche Ghost-Einheit.

Im Verlauf der Kampagne lernen Sie die smarte Dame kennen, während Sie als Jim Raynor, ein draufgängerischer Captain, einige Zerglinge erlegen. Zerg sind eine von den Xel'Naga gezüchtete Rasse. Der „Schwarm" folgt dem Willen des Overminds, der für Sarah Kerrigan besondere Pläne vorhat. Die Pläne des terranischen Rebellenführers Arkturus Mengsk kommen dem Willen des Schwarms dabei recht: Mengsk benutzt Sarah Kerrigan und Psi-Emitter dazu, die Zerg immer näher an terranische Siedlungen zu bringen – bis die Brut schließlich eine Basis überrennt und von Kerrigan jede Spur fehlt.

Während Arkturus Mengsk die Kontrolle über die terranische Konföderation übernimmt und der einstige Wegbegleiter Jim Raynor flieht, stoßen die Protoss zum Konflikt hinzu. Bei den Zerg wird die Vision des Overmind Wirklichkeit: Sarah Kerrigan entschlüpft einem Kokon. Verseucht, als Königin der Klingen, kämpft sie mit der Brut. Tassadar, ein edler Protoss-Templer, weiß, dass er einen großen Schritt wagen muss, um das Schlimmste zu verhindern: Er sucht und rettet den verbannten Dunklen Templer Zeratul. Daraufhin entbrennt ein bitterer Bruder-Krieg über diesen Verstoß, der den Zerg einen entscheidenden Vorteil bringt. Als die Protoss den Zwist beilegen, ist es schon fast zu spät. Tassadar opfert sich und lenkt sein riesiges Trägerschiff auf den Overmind, um diesen zu zerstören.

Die Zerg sind damit nicht besiegt – im Gegenteil: Sarah Kerrigan sieht ihre große Zeit als „Königin der Klingen" gekommen. Die meisten Protoss fliehen über ein Portal vom bisherigen Heimatplaneten Aiur. Trotz größter Gegenwehr folgen die Zerg über das Portal zum Planeten Shakuras. Dort wendet sich zunächst alles zum Guten für die Protoss, denn Sarah Kerrigan bittet die einstigen Feinde um Hilfe – ein neuer Overmind ist im Begriff, sich zu manifestieren. Die Protoss gehen widerwillig auf die Abmachung ein, ihr bei dessen Zerstörung helfen, und erhalten im Gegenzug Kristalle von immenser Macht.

Dass die verseuchte Sarah Kerrigan dabei nicht mit offenen Karten spielte, versteht sich von selbst. Nachdem eine gigantische, aggressive Terraner-Flotte (Vereinigtes Erd-Direktorat) von der Erde aus eine vorübergehende Allianz von Kerrigan mit Protoss- und Terraner-Verbänden erzwang, löst sich Kerrigan von ihren Verbündeten und scheint nach einer gigantischen Schlacht die Königin über die Galaxie zu sein. Aber das wird sich mit Sicherheit demnächst ändern ...



SAMMLERTRIEB | **Starcraft** erschien 1997 mit drei verschiedenen Verpackungsmotiven – Terraner, Zerg und Protoss.



GEWINNSPIEL

WIR VERLOSEN DIESE SAMMELFIGUR VON TYCHUS FINDLAY.
UM ZU GEWINNEN, BEANTWORTEN SIE DIE FOLGENDE FRAGE:

Mit welchem Spruch begrüßen sich die Protoss`?

A | En taro Adun.
B | Es gibt immer was zu tun.
C | Ey Alder, was nun?

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort mit dem Betreff „**Starcraft**-Gewinnspiel" an **starcraft2@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Vivendi Games GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Der **Einsendeschluss** ist der **16.7.2007**. Der Gewinn ist ab Oktober 2007 lieferbar.

Bioshock

Von: Robert Horn

Die Tiefsee ist näher an der Hölle, als Sie denken: Wir haben uns einen Abend lang nach Rapture gewagt.

AUF DVD
● VIDEO

Ein Raunen geht durch die Menge. 150 Journalisten aus aller Welt halten den Atem an, als auf einer riesigen Leinwand der Beginn eines Abenteuers zelebriert wird – der Absturz eines Flugzeugs.

Mit dieser Szene eröffnet Ken Levine, Creative Director von Irrational Games, die Präsentation von **Bioshock** in New York. Wir waren mit Kamera und Notizblock dabei, um uns mit den Entwicklern über ihren ambitionierten Ego-Shooter-Rollenspiel-Mix zu unterhalten. Als wäre das nicht schon spannend genug, durften wir auch einen Abend lang selber spielen – wenn auch „nur" auf einer Xbox 360. Wir ließen Cocktail-Bar, Partyhäppchen und -häschen links liegen und griffen uns sofort einen der Controller. Wir wollten schließlich möglichst viel Zeit in der Unterwasserstadt Rapture verbringen. Unser Trip in die Tiefen der See beginnt in luftigen Höhen, an Bord eines Passagierflugzeugs. Die Präsentation in lebhafter Erinnerung, wappnen wir uns und blicken dem Unausweichlichen entgegen. Den tiefen Fall in eine unbekannte Welt erleben wir dabei in der Ego-Perspektive!

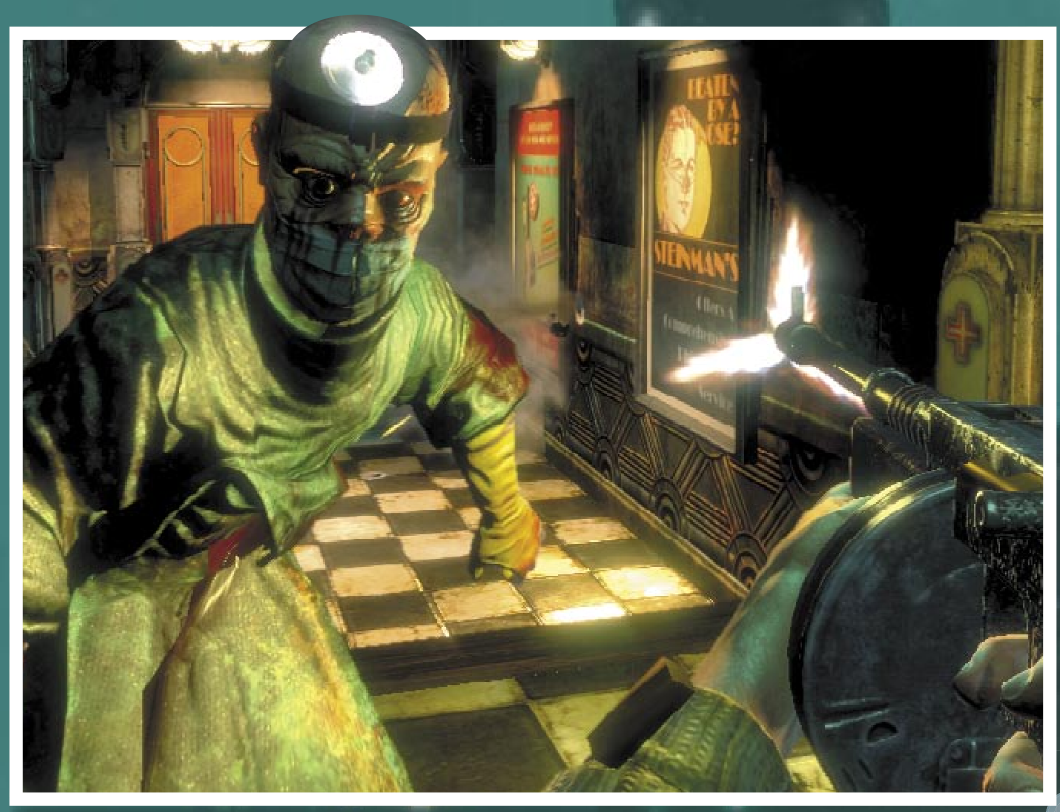
Ein Krachen zerreißt die entspannte Ruhe im Inneren des Flugzeugs. Innerhalb weniger Augenblicke rauben Rauch und Feuer den panisch schreienden Passagieren die Sicht. Plötzlich eiskalte Stille. Wir sind unter Wasser, drohen zu ertrinken. Eine Reisetasche treibt an uns vorbei. Unser eigenes Ringen nach Luft kriecht in unsere Gehörgänge. Auftauchen! Als wir die Wasseroberfläche erreichen, brechen Lärm und Chaos über uns herein. Brennende Benzinpfützen tauchen die Umgebung in ein bedrohliches Rot, vor uns versinkt das Heck des Flugzeugs blubbernd im Meer. Am Rand unseres Blickfelds entdecken wir schemenhaft ein Gebäude – es ist ein Leuchtturm!

Mit letzter Kraft schwimmen wir hin. Hinter uns verschwindet das Flugzeug endgültig unter Wasser. Am Fuß des Turms entdecken wir eine offen stehende Tür. Ohne zu zögern schreiten wir hindurch. Wir wissen schließlich, wo es hingeht! Im Inneren flammen Lichter auf, ein merkwürdig aussehender Fahrstuhl bringt uns in die Tiefe – der Unterwasserstadt Rapture entgegen. Diese Vision einer besseren Stadt, so erzählt uns Ken Levine später, hat sich in ein Dystopia (Anti-Utopie) verwandelt. Eigentlich wollte der Erbauer Andrew Ryan Wissenschaftlern und Intellektuellen einen Zufluchtsort bieten, frei von Ideologien und Religionen. Doch schon nach kurzer Zeit liefen die Ereignisse aus dem Ruder. „Adam" wurde entdeckt, eine Substanz, die Menschen leistungsfähiger und schöner macht. Der Streit um die wertvolle Flüssigkeit versetzte Rapture den Todesstoß.

Nach unserem Abgang in die Tiefe finden wir uns in eben dieser Welt wieder. Schon bald treffen wir auf das, was von den Bewohnern der Welt übrig geblieben ist. Kreischende Einwohner, sogenannte Splicer, greifen uns an – kaputte Karnevalsmasken auf dem Kopf und Knüppel in der Hand. Die Wucht ih-



KINDERLIEB | Der einzige Zweck des Big Daddy ist es, die kleine Sammlerin zu beschützen. Greifen Sie einen der beiden an, attackiert der Koloss mit unnachgiebiger Härte.



DOKTORSPIELE | Die Welt von Rapture ist dem Chaos anheimgefallen. Die einst friedvollen Bewohner sind zu wahnsinnigen Adam-Junkies geworden, die plündernd und mordend durch die verwahrlosten Gänge streifen. Wir wehren uns mit allerlei Schießprügeln aus den Fünfzigerjahren.

rer ungestümen Attacken verschlägt uns fast den Atem. Zum Glück haben uns die Entwickler vielfältige Mittel an die Hand gegeben, mit den Unholden fertig zu werden.

Plasmide (die Sie überall im Spiel finden und dank derer Sie Spezialfähigkeiten entwickeln) sind neben herkömmlichen Schießprügeln das beste Mittel gegen die anrückenden Tiefseebewohner. Schon nach wenigen Spielminuten bekommen wir in einer dramatischen Sequenz unsere erste übernatürliche Fähigkeit spendiert. Der Elektroblitz, den wir jetzt verschießen, schockt unsere Gegner und setzt sie für Sekunden außer Gefecht. Die Palette der Kräfte erweitert sich später um weitere nützliche Feind-Stopper. So beherrschten wir gegen Ende des Abends Telekinese und schleuderten den Splicern allerlei Gegenstände an die Maske.

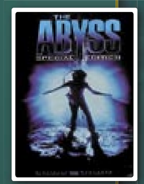
Die abgedrehten Plasmide können aber noch mehr. Per Eiskraft frieren wir die Bewohner ein oder lassen sie mit einer Art Zorn-Plasmid aufeinander losgehen. Während des Spielens konnten wir die gelungene Kombination von Waffen und Plasmiden bewundern: Wir schockten unsere Kontrahenten per Elektrokraft, um ihnen dann mit dem Revolver gezielt den Rest zu geben. Bei solchen Aktionen können wir sogar die Umwelt mit einbeziehen. „Alles im Spiel kann man als Waffe benutzen", sagt Ken Levine – und der Mann weiß, wovon er redet. Ein Unhold stapft durch eine Pfütze? Einfach mit dem Elektroblitz auf das Wasser ballern und die Leitfähigkeit des kühlen Nasses erledigt den Rest. Noch beeindruckender ist es, Gegenstände per Telekinese in ein Feuer zu halten und dann den Kreaturen von Rapture um die Ohren zu

WASSERSTOFF

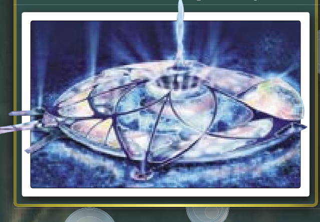
Die unerforschte Tiefsee bietet viel Raum für wilde Träumereien. Manche davon finden ihren Weg auf die Leinwand oder werden sogar in die Realität umgesetzt.

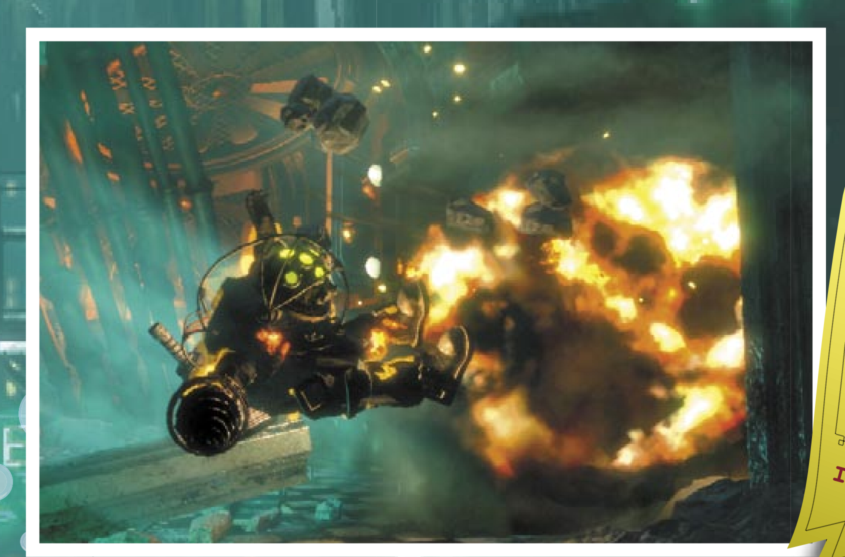


IM KINO machte ein Mann schon 1977 explosive Erfahrungen in einer Unterwasserstation: Nobel-Agent James Bond trat in „Der Spion, der mich liebte" gegen Bösewicht Stromberg (nicht mit dem Pro-7-Bürohengst verwandt) an. Im Science-Fiction-Thriller „Abyss" (1989) von James Cameron geht's fantastischer zu. Hier trifft die Mannschaft einer Unterwasserbohrstation auf Aliens.



IN DER REALITÄT existieren Unterwasserstationen nur noch selten der Forschung wegen. Es geht mehr denn je ums Vergnügen – so entsteht in Dubai eine riesige Hotelanlage namens Hydropolis (Bild unten). Baukosten: 520 Millionen Dollar, 300 Zimmer mit 15 Zentimeter dicken Plexiglasfenstern. Da treffen Sie andere Big Daddys ...





BLECHWALZE | Einen Big Daddy zu besiegen, gehört zu den größten Herausforderungen im Spiel. Der hält nicht nur viel aus, sondern langt auch selbst kräftig zu. Wer zu den Sammlern will, muss an ihm vorbei.

Sie sind schlau?
Sie sind schön?
Sie suchen Perspektiven?

Flugblatt aus New York, Juli 1942.

WIR BRAUCHEN SIE!

Andrew Ryan hat eine Vision Wirklichkeit werden lassen. Mit Rapture bietet er Intellektuellen wie Ihnen die Chance auf ein neues Leben! Die Stadt unter Wasser bietet völlig neue Perspektiven für Forscher und begabte Menschen!
Werden Sie Teil dieser neuen Welt!

In der Tiefsee liegt unsere Zukunft!

DENKWÜRDIG!

Während unseres Aufenthalts in Rapture beeindruckten drei Szenen uns ganz besonders:

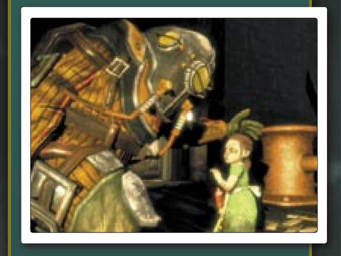
SELBSTEXPERIMENT

Kurz nach Spielbeginn finden wir einen seltsamen Automaten. Darin ist unser erstes Plasmid verborgen, das uns mit übernatürlichen Fähigkeiten ausstattet. In einer gruseligen Szene spritzen wir uns das schimmernde Zeug direkt in die Venen ... die Welt verschwimmt.



BLOSS NICHT BEWEGEN

Eine dramatische Sequenz stellt uns den Big Daddy vor: Durch ein Fenster beobachten wir, wie ein mutierter Bewohner eine Little Sister angreift – und danach von ihrem Beschützer in rasender Wut wortwörtlich durch die Wand geprügelt wird. Gänsehaut!



WASSER, MARSCH!

Das Heck des sinkenden Flugzeugs trifft den Tunnel, durch den wir schleichen. Wasser bricht ein, wir rennen um unser Leben!





RING FREI | Wenn die Wächter der Little Sisters sich mit Angreifern prügeln, sollten Sie lieber erst mal eine Runde zuschauen.

SUCHTFAKTOR | Die sogenannten Splicer sind ebenfalls auf der Jagd nach der Substanz Adam und gehen deshalb oft selbst auf die Sammler los.

hauen. Die Möglichkeiten, die die Entwickler erdacht haben, sind mannigfaltig und spannend. Und wer einfach mit Waffengewalt durch die Räume ziehen will, kann das natürlich auch tun. Nur wird das Spiel so ungleich schwerer und verliert viel an Reiz.

Die dritte Möglichkeit, die wir nutzen, um den Weg zu ebnen, sind Selbstschussanlagen. Die altertümlichen Maschinen stehen an festen Orten oder fliegen über unseren Köpfen Patrouille. Um an sie heranzukommen, reicht ein Funken unserer Elektrokraft. Danach programmieren wir die Blechwächter um. Das Minispiel, das wir dabei erledigen, hat uns aber noch nicht überzeugt: Wir leiten eine Flüssigkeit mit Rohren um; etwas zu simpel für unseren Geschmack. Zum Glück lassen sich diese Aktionen auch mit Geld lösen. Fortan bezahlen wir einfach einen kleinen Betrag, um die Maschinen danach an unserer Seite zu wissen.

Während wir tiefer in die Station vordringen, bewundern wir die Liebe zum Detail, die Irrational Games in Rapture gesteckt hat. Der Umstieg auf die **Unreal**-Engine-3 hat sich sichtlich gelohnt. Auch wenn es abgedroschen klingt, noch nie hat Wasser so gut ausgesehen! Stimmungsvolle Lichtquellen und eine gruselige Geräuschkulisse lassen uns immer wieder zusammenzucken. Das abgedrehte Szenario unter Wasser erzeugt seine ganz eigene Atmosphäre. Wir fühlen uns wie ein Eindringling, der etwas Verbotenes entdeckt. Einen Großteil der Stimmung macht dabei der Spiegel aus, den uns die Entwickler vorhalten: Der Abgrund aus Gier und Größenwahn, der die Einwohner von Rapture verschlungen hat, ist durchaus auch in der Realität zu finden. Mit den moralischen Entscheidungen, die wir treffen

> „Alles im Spiel kann man als Waffe verwenden.“
>
> Ken Levine, Creative Director von Irrational Games

BRÜDER IM GEISTE

Bioshock ist mehr als ein simpler Shooter. Wir sagen Ihnen, welche Charaktere Sie im Spiel verkörpern.



DER HACKER

Alex D. aus **Deus Ex: Invisible War** knackt jeden Rechner. Auch in **Bioshock** manipulieren Sie die Schaltkreise von Waschmaschinen oder Verkaufautomaten. Gerade in späteren Levels sind Sie auf die Feuerkraft gehackter Selbstschussanlagen zwingend angewiesen.

DER MARINE

Keine Frage, in **Bioshock** geht es derbe zur Sache. Wer gern bis an die Zähne bewaffnet mit einer Übermacht an Gegnern ringt, findet in Rapture seinen Spielplatz. Allein mit durchgedrücktem Mausfinger kommen Sie aber nicht weit. In Sachen Grusel hält Bioshock locker mit **Doom 3** (dt.) mit.

DER PHYSIKER

Seit Kollege Freeman die Physik in **Half-Life 2** in Szene setzte, gehört die Nummer zum Pflichtprogramm für jeden Shooter. Auch in **Bioshock** wirbeln Sie Gegenstände durch die Luft, nutzen Feuer und Eis oder fangen Granaten aus der Luft ab. Gordon wäre sicher neidisch.



SCHLAGANFALL | Shooter-typisch fällt Ihre erste Waffe ziemlich mickrig aus. Später gibt es aber noch richtige Kost.

NEW YORK ALS INSPIRATION

Die gewaltige Skyline New Yorks war eine große Inspirationsquelle der Entwickler. Wir haben im Big Apple nach Spuren gesucht:



Rapture, die geheime Unterwasserstadt im Atlantik, sehen Sie häufig von außen, etwa wenn Sie durch beklemmend schmale Röhren zwischen den Gebäuden hindurchgehen. Die gewaltigen Wohntürme erinnern dabei an eine amerikanische Großstadt der Vierzigerjahre. So ist das 319 Meter hohe Chrysler Building (Bild rechts) im Art-Déco-Stil erbaut, der auch in **Bioshocks** Tiefseestadt vorherrscht. Diese Kunstform finden Sie überall in der Station. „Als Kind haben mich die riesigen Häuser in New York sehr beeindruckt", meint Ken Levine im Interview. Das gleiche Gefühl wollten die Entwickler auch dem Spieler vermitteln, der Raptures Geheimnisse erforscht.



müssen, setzt das Spiel noch einen drauf. Wer einmal einem kindlichen Sammler begegnet ist, vergisst das nicht so schnell .

Die kleinen Mädchen streifen durch die Unterwasserstation, immer auf der Suche nach der Ressource Adam – sie sind das Ergebnis eines grausigen Experiments. An ihrer Seite stapfen die gewaltigen Big Daddys. Mit brutaler Sturheit gehen diese Kampfmaschinen gegen alle vor, die den Sammlern ein Haar krümmen wollen. Genau hier setzt das Spiel die moralischen Daumenschrauben an: Erledigen wir das Kind in unserer Gier nach Adam oder verwandeln wir sie zurück und verzichten auf das wertvolle Material? Ein Kollege, der neben uns spielt, tötet das Geschöpf, ohne mit der Wimper zu zucken. Uns läuft es kalt den Rücken hinunter.

Am Ende des Abends legten wir das Gamepad nur widerwillig weg. Dafür durften wir am nächsten Morgen noch einen Blick auf die PC-Fassung werfen. Die sieht mindestens genauso gut aus, punktet aber mit tollen Finessen. Mausspieler bekommen ein angepasstes Interface. Die Steuerung erschien uns zudem intuitiver: So wechseln Sie mit der rechten Maustaste blitzschnell zwischen Waffen und Plasmiden. Verbesserte Texturen und dynamische Schatten rücken **Bioshock** auf dem PC ins rechte Licht. „Wir sind PC-Entwickler, das soll man sehen" lacht Ken Levine. Wir haben es gesehen. Und sind begeistert. ❑

ERSTEINDRUCK

ROBERT HORN

Ein so cooles Szenario habe ich in einem Ego-Shooter selten gesehen. Die Rollenspielelemente passen dabei perfekt ins Spiel und geben **Bioshock** eine ganz besondere Note. Ich kann es kaum erwarten, die spielbare (und für mich noch spannendere!) PC-Fassung in die Hände zu bekommen. Mit Maus und Tastatur haben Big Daddys bei mir nichts mehr zu lachen.

ENTWICKLER: **Irrational Games**
ANBIETER: **Take 2**
TERMIN: **24. August 2007**

INTERVIEW MIT **KEN LEVINE**

„Shooter- und Rollenspiel-Fans werden Bioshock lieben."

PC Games: Wie seid ihr eigentlich auf die ungewöhnliche Idee hinter **Bioshock** gekommen?
Levine: „Eigentlich fing alles mit der künstlichen Intelligenz an. Wir hatten drei KI-Typen, darunter eine Aggressorenklasse, die wirklich alles und jeden angreift. Dann gab es den Ressourcensammler und einen Charakter, der wiederum den Sammler beschützt. Damit sollte der Spieler interagieren können. Als einer unserer Designer dann den Big Daddy in diesem einzigartigen Look entwarf, wollten wir auch einen entsprechenden Ort dafür kreieren. Mit Rapture haben wir eine Welt erschaffen, die wir komplett simulieren konnten, ohne irgendwelche Einschränkungen. So entstand nach und nach der Look, den ihr gestern beim Spielen sehen konntet."
PC Games: Ist das Gameplay der PC-Version anders als das der Konsolenfassung?
Levine: „Wir haben bei der PC-Fassung einiges am Balancing geändert. Das Steuern mit Maus und Keyboard ist ja deutlich leichter. Deswegen haben wir die Monster angepasst. Die sind jetzt stärker als in der Xbox-Fassung. Es wird also für PC-Spieler nicht einfacher. Die Spielerfahrung wird aber trotzdem die gleiche sein."
PC Games: Welche Momente gefallen dir persönlich am besten in **Bioshock**?
Levine: „Ich mag besonders die Einleitung, die soll richtig beeindrucken. Aber auch der Big Daddy hat es mir angetan, vor allem in der Szene, in der man erlebt, wie er eine Little Sister beschützt und dabei ein unvorsichtiges Opfer im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke reißt. Das Ganze ist keine Zwischensequenz, sondern geschieht direkt vor deinen Augen!"
PC Games: Zu guter Letzt, warum sollten die Leute **Bioshock** kaufen?
Levine: „Shooter-Anhänger, aber auch Rollenspiel-Fans, werden **Bioshock** lieben. Es gibt Millionen Möglichkeiten, Gegner auszuschalten. Alles in der Spielwelt kann als Waffe dienen, alle Objekte interagieren mit der Umgebung. So etwas erwartet man eigentlich nicht, wenn man einen Ego-Shooter spielen will. Normalerweise gibt es lineare Levels, die sich durchs ganze Spiel ziehen, und gewöhnliche Waffen. In **Bioshock** kann man Gegner mit Feuer attackieren, der Widersacher läuft dann zum Wasser, bis der Spieler ihn schließlich mit einem Elektro-Angriff zur Strecke bringt. Man kann Schießeisen mit den Plasmid-Attacken kombinieren oder per Telekinese Granaten in der Luft fangen."



KEN LEVINE, Creative Director bei Irrational Games, mit PC-Games-Redakteur Robert Horn (l.).

IRRATIONAL GAMES
Ken Levine, Jonathan Chey und Robert Fermier gründeten Irrational Games im Jahr 1997. Ihren wohl größten Erfolg feierten Sie 1999 mit **System Shock 2**, das weltweit von Kritikern gefeiert wurde. Das witzige, aber nur mäßig erfolgreiche **Freedom Force** stammt ebenso von Irrational wie der Taktik-Shooter **SWAT 4**. 2006 wurde das Studio von Take 2 gekauft und arbeitet mit Hochdruck an der Fertigstellung von **Bioshock**.

Von: Sebastian Weber

Unendliche Eiswüste, haushohe Aliens und schießwütige Soldaten – dieser Action-Kracher lässt Sie sicher nicht kalt.



HARTE NUSS | Zwei Mechs – einer von ihnen ist der Boss-Gegner des Levels – auf einmal. Ohne Vital Suit (im Vordergrund) hätten Sie keine Chance.

Lost Planet: Extreme Condition

Der eisige Wind peitscht Ihnen ins Gesicht. Mit Ihrer Waffe in der Hand kämpfen Sie sich durch den knietiefen Pulverschnee, der den gesamten Planet zu einem eisigen Ödland macht. Noch wenige Meter, dann haben Sie Ihr Ziel, ein Lagerhaus, erreicht. Plötzlich erzittert der Boden unter Ihren Füßen, vor Ihnen bricht der verschneite Untergrund weg. Zwei birkenstammstarke Spinnenbeine schnellen aus dem schwarzen Nichts. Ein riesiges, insektenartiges Etwas erhebt sich aus dem Loch. Gerade noch rechtzeitig springen Sie zur Seite, bevor dessen Klauen mit der Wucht eines Kleinwagens in den Boden einschlagen. Genau diese Augenblicke machen **Lost Planet** besonders. Die Akriden, eine außerirdische Rasse, die den Planet bewohnt, lassen Ihren Charakter oftmals lächerlich klein wirken. Immer wieder durchbrechen derartige Überraschungsmomente die Stille des Eisplaneten E.D.N. III.

Der darauf folgende Kampf mit dem riesigen Monster ist dagegen wieder Standardkost. Mit maximal zwei Waffen und einigen Granaten geben Sie dem Alien Saures. Dabei gilt es, immer auf eine bestimmte Stelle des Körpers zu zielen, dorthin, wo die Thermalenergie sitzt. Dies ist die verwundbarste Stelle Ihrer Widersacher. Wenige Treffer reichen aus. Nachdem Sie Ihren Gegner besiegt haben, sammeln Sie die Energie ein und füllen damit Ihren Vorrat auf.

Direkt unter dem Lebensenergiebalken gibt Ihnen ein Zähler Aufschluss, wie es um Ihren Thermalenergiehaushalt steht, der stetig abnimmt. Erreicht er den Nullpunkt, geht Ihre Gesundheit zur Neige. Die Thermalenergie ist die wichtigste Voraussetzung für Sie. Denn nur damit haben Sie eine Chance, im ewigen Eis zu überleben.

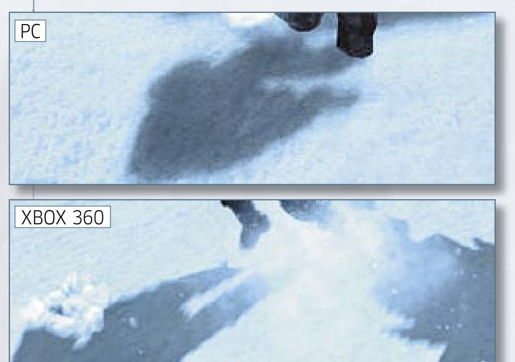
Das ist der Grund, weshalb die Menschen gegen die Außerirdischen vorgehen: um deren Energie zu nutzen. Kurz nachdem sie mit der Besiedlung von E.D.N. III begonnen hatten, waren die Akriden auf den Plan getreten. Zuerst mussten sich die Erdlinge zurückziehen, später konnten sie sich mithilfe einer neuen Waffe, des Vital Suits, einen großen Vorteil verschaffen.

Sie schlüpfen in die Rolle von Wayne Holden, der sein Gedächtnis verloren hat. Das Einzige, woran er sich erinnert: Green Eye, ein riesiger Akrid. Er hat Ihren Vater auf dem Gewissen. Fortan machen Sie sich auf die Suche nach Green Eye und sollen zudem herausfinden, was es mit der paramilitärischen Gruppe Nevec auf sich hat.

Deshalb ballern Sie sich nicht nur durch Monsterhorden, sondern

PC VS. XBOX 360

Die Entwickler portieren das Spiel nicht einfach auf den PC. Stattdessen nutzen sie die Grafik-Power von sowohl Direct X 9 als auch Direct X 10 voll aus:

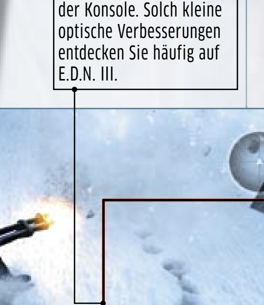




▲ **AUFLÖSUNG** | Die Auflösung der Effekte ist in der PC-Version viel höher als auf der Xbox 360. Die Entwickler haben sämtliche Effekte überarbeitet, das Spiel ist nun detaillierter.

◀ **SCHATTEN** | Während die Schatten auf dem unteren Bild, das aus der Konsolenfassung stammt, gezackt wirken, sind sie in der PC-Version viel weicher. Unnötige Schatten, die vorher Flächen ohne Textur verdeckten, gibt es nicht mehr.

PLASTISCH | In der PC-Fassung wirken Einschusslöcher wie hier im Schnee viel realistischer. Sie erscheinen plastischer und ausgehöhlter als auf der Konsole. Solch kleine optische Verbesserungen entdecken Sie häufig auf E.D.N. III.





BRENZLIG | Gegen solche Mechs (großes Bild) hilft eine normale Schusswaffe kaum. Der Vital Suit muss her. Bei Geschützen (kleines Bild) stehen die Chancen schon besser. Es gilt nur, den Soldaten aus dem Sitz zu schießen.

treten auch gegen menschliche Gegner an. Eine Tatsache, die oft einiges an Taktik erfordert. So gilt es etwa in einem Level, eine Festung zu stürmen. Wenn Sie dabei einfach blindlings nach vorn preschen, haben Sie kaum eine Chance auf Erfolg und sehr viele Feinde vor sich. In der Festung geht es ähnlich weiter. Dort wartet zusätzlich ein Endgegner. Ein bis an die Zähne bewaffneter und gepanzerter Mech setzt Sie unter Feuer. Selbst im eigenen Vital Suit haben Sie hier alle Hände voll zu tun. Die KI scheint in der Preview-Version nicht optimal. Vor allem die Akriden verhalten sich meist so, wie man es von Insekten erwartet: doof.

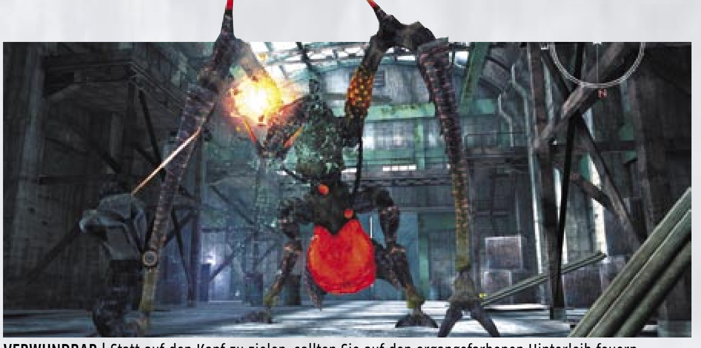
Dem Spiel kommt zugute, dass die PC-Version ordentlich umgesetzt ist. Per Maus und Tastatur haben Sie Gegner schnell im Visier und die Tasten sind sinnvoll angeordnet. Wer lieber zum Gamepad greift, kommt auch auf seine Kosten. Grafisch macht das bereits auf der Xbox 360 gut aussehende Spiel eine tolle Figur, denn die Entwickler haben es noch ein wenig aufpoliert: Die Schatten wirken nun weicher und weniger gezackt. Die Effekte sind höher aufgelöst, die Lichteffekte hübscher. Viele Verbesserungen, vor allem bei den Lichteffekten, fallen erst bei genauem Betrachten auf. ❑

ERSTEINDRUCK

SEBASTIAN WEBER

Das Spiel erfindet das Genre sicher nicht neu, beeindruckt aber dennoch immer wieder. Wenn zum ersten Mal einer der riesigen Akriden unerwartet auf dem Bildschirm erscheint, schnellt der Puls nach oben. Auch die Atmosphäre des einsamen, verschneiten Planet fangen die Entwickler sehr gut ein. Dass Story und KI dabei bislang nicht vollends überzeugen, rückt ob der dauerhaften Action in den Hintergrund.

ENTWICKLER: **Capcom**
ANBIETER: **Capcom**
TERMIN: **Juni 2007**



VERWUNDBAR | Statt auf den Kopf zu zielen, sollten Sie auf den orangefarbenen Hinterleib feuern.

INTERVIEW MIT **JUN TAKEUCHI**

„Kritik nehmen wir ernst."

PC Games: Wie entstand die Idee, **Lost Planet** für den PC zu entwickeln?

Takeuchi: „Es gab einige Faktoren, die diese Entscheidung beeinflussten, da wir nicht sicher waren, ob wir eine PC-Version machen sollen. Wir wollten zuerst warten, bis Windows Vista und Direct X 10 verbreitet sind. Jedoch waren viele Spieler, vor allem die Europäer, sehr daran interessiert, dass wir **Lost Planet** auf den Computer bringen, was einen großen Einfluss auf die Entscheidung nahm."

PC Games: Im Vergleich zum Gamepad ist die Steuerung mit Maus und Tastatur präziser. Plant ihr deshalb Veränderungen am Schwierigkeitsgrad oder Ähnliches?

Takeuchi: „Wir verwendeten große Sorgfalt darauf, Unausgewogenheit zwischen den Steuerungsarten zu verhindern. Als wir Probe spielten, hatten wir aber nicht den Eindruck, dass es einen großen Unterschied macht, ob man mit Gamepad oder mit Maus und Tastatur spielt. Deshalb sahen wir keinen Grund, Veränderungen am Schwierigkeitsgrad vorzunehmen."

PC Games: Euer Spiel ist bei den Tests der Xbox-360-Version nicht immer gut weggekommen. Wie geht ihr mit der Kritik um?

Takeuchi: „Da hast du Recht, die Spannweite der Bewertungen war recht groß. Rechnet man aber alles zusammen, sind wir im 80er-Bereich. Die Kritik nehmen wir dennoch ernst und stehen im Dialog mit der Community. Seit dem Verkaufsstart haben wir einige Veränderungen vorgenommen, die natürlich auch in der PC-Version beinhaltet sind."



JUN TAKEUCHI ist Producer bei Capcom.

PC Games: Unterstützt ihr Live Anywhere?

Takeuchi: „Live Anywhere ist eine interessante Sache, wir unterstützen es aber nicht."



AUFMARSCH | Im Vordergrund dieses europäischen Truppenverbandes sehen Sie einen Leopard-2-Panzer, rechts einen Gepard-Tank, welche von französischen Hubschraubern eskortiert werden.

BOMBIG | Spezialwaffen wie die Atombombe richten zwar immensen Schaden an, stören jedoch nicht die Balance.

World in Conflict

Von: Oliver Haake

Massive Entertainment will mit World in Conflict dem Konkurrenten C&C 3 den Rang ablaufen, zumindest was den Mehrspielermodus angeht. Ob das gelingt?

Sowjetische Tanks rücken in enger Formation in das französische Flachland vor. Da schrauben sich am Horizont Rauchfontänen in den Himmel, eine Salve tödlicher Raketen regnet über dem Panzerrudel nieder. Sofort rufen die Rotarmisten nach Unterstützung, kurz darauf rasen Angriffshelikopter den vermeintlichem Ausgangspunkt des Bombardements entgegen. Aber zu spät: Der Angriff wird jäh gestoppt, als eine taktische Nuklearwaffe in den Reihen der Angreifer detoniert.

Im Echtzeit-Taktikspiel World in Conflict machen Sie eine kleine Zeitreise in die Achtzigerjahre. Der Kalte Krieg ist auf seinem Höhepunkt und geht in eine heiße Phase über: Die militärisch mächtige Sowjetunion rennt gegen die westeuropäischen NATO-Staaten an. Wer jetzt ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel wie **C&C: Generäle** erwartet, wird enttäuscht. **World in Conflict** orientiert sich viel stärker an **Codename: Panzers** oder den beiden **Ground Control**-Spielen, die übrigens von Massive Entertainment stammen. Es gibt also weder einen Basisbau noch Ressourcen-Management. Eines hat **World in Conflict** jedoch **Panzers** und Co voraus: Verliert der Spieler Truppen, kann er sie während des Gefechts durch neue ersetzen. Dazu dient ein Punktekonto, das sich nach Verlusten langsam, aber konstant wieder auffüllt. Ist der Kontostand hoch genug, dürfen Sie neue Einheiten wie Infanterie, Panzer, Jeeps, Helikopter oder Artillerie auf dem Schlachtfeld platzieren. Während Sie im Einzelspielermodus alle Truppenteile kommandieren, sind Sie bisher im Multiplayer-Teil auf eine Waffengattung beschränkt. So wird der Spieler zum Teamplay gezwungen, da die Luftwaffe allein keine Stellungen einnehmen kann und Panzer auf sich allein gestellt leichte Beute sind. Eine reine Zweispielervariante ist zudem in Entwicklung.

Ebenfalls anders ist die Steuerung. Statt aus klassischer isometrischer Sicht spielen Sie hier in einer auf den Horizont gerichteten Perspektive. Sie schweben also wie eine Art Beobachtungshelikopter über dem Geschehen und navigieren in typischer Shooter-Manier per WASD-Tasten und Maus.

Das Salz in der Suppe sind die Spezialattacken. Für Erfolge wie die Einnahme eines strategischen Punktes oder Vernichtung von Feindeinheiten erhalten Sie taktische Punkte. Für drei Punkte dürfen Sie beispielsweise ein Aufklärungsflugzeug rufen, für 50 Punkte eine Nuklearwaffe abwerfen. ❑

ERSTEINDRUCK
OLIVER HAAKE

World in Conflict hat im Multiplayer-Modus großes Potenzial. Das Zusammenspiel aus verschiedenen Waffengattungen und Spezialangriffen funktioniert bereits in der vorliegenden Alpha-Version unglaublich gut. Beim Einzelspielermodus bin ich jedoch skeptisch. Es fehlt der Kick, den eine abwechslungsreiche Partie mit menschlichen Gegnern bietet – trotz guter Gegner-KI.

ENTWICKLER: **Massive Entertainment**
ANBIETER: **Vivendi Games**
TERMIN: **September 2007**

AUF DVD
● VIDEO

MIT SCHIRM, CHARME UND PISTOLE

Fallschirmjäger spielen bei beiden Kampagnen eine Schlüsselrolle – aufseiten der Wehrmacht sind die tollkühnen Flieger sogar getarnt.

COMPANY OF HEROES

Opposing Fronts

Von: Christian Burtchen

Ein zweiter Teil bereichert die Heldenkompanie: In Opposing Fronts kämpfen Briten, Kanadier und Deutsche. Schöner und packender als je zuvor.

Horrorsituationen im Leben eines Spieleredakteurs, Folge 46: einen Einstieg zu einem Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg finden! Wie wär's mit „Noch nie wurden die Schlachten im Jahre 1944 besser inszeniert als ... "? Nein? Was halten Sie von „Es gibt viele Strategietitel, die sich mit dem Szenario auseinandergesetzt haben, doch keines bringt ein ähnlich revolutionäres Gameplay mit sich wie ... "? Auch nicht? Stimmen würden jedenfalls beides, denn den Weg, den **Company of Heroes** (im folgenden **CoH**) vor einem halben Jahr beschritt, geht das zweite Kapitel **Opposing Fronts** konsequent weiter.

Um ab diesem Herbst an wechselnden Fronten zu operieren, benötigen Sie übrigens keine Version des ersten **CoH** – und dennoch sind Mehrspielerpartien gegen Nur-**CoH**-Besitzer möglich. Außerdem bringt mit der Erscheinung auch ein Patch für das erste Spiel die Engine auf den neuesten Stand – mit Unterstützung von Direct X 10. Was Sie davon haben? Zum einen wird die gesamte Landschaft detaillierter und authentischer erscheinen – die enorm lebhafte Umgebung, die **CoH** auszeichnete,

AUF DVD
● VIDEOREPORT

DIE ATMOSPHÄRE VON OPPOSING FRONTS SOLL DIE VON COMPANY OF HEROES NOCH ÜBERTREFFEN.

DIE WICHTIGSTEN FEATURES VON OPPOSING FRONTS

- Opposing Fronts ist weder ein „richtiges" Company of Heroes 2 noch „lediglich" ein Add-on, es ist ein separates zweites Kapitel.
- Zwei neue Kampagnen mit 18 Missionen kommen hinzu: Die Briten samt Commonwealth spielen die Schlacht um Caen, die Panzer Elite (Wehrmacht) verhindert die Operation Market Garden.
- Wetterwechsel und Tag-Nacht-Zyklen sorgen für eine dichtere Atmosphäre und haben spielerischen Einfluss.
- Die Essence-Engine von Company of Heroes erhält Direct-X-10-Features. Parallel zur Veröffentlichung von Opposing Fronts im Herbst erscheint ein Patch für das Original-CoH.
- Taktischer Sound hilft Ihnen bei der präzisen akustischen Analyse Ihres Gegners.

verbessert sich somit noch einmal. Fürderhin kommen Sie in den Genuss von Wettereffekten: Strömender Regen, das ganze Schlachtfeld erhellende Blitze wechseln während der Missionen zu feinstem Sonnenschein. Ein weiteres Technik-Detail: In **Opposing Fronts** tönt, wie Sound-Designer John Tenant es nennt, „taktischer Sound" aus Ihren Boxen. Das bedeutet, dass alle Audio-Aufnahmen so spezifisch sind, dass Sie sofort wissen, wer genau wo mit welcher Waffe unter Beschuss steht – ohne sich auf dem Schlachtfeld zu bewegen.

Spielerisch kommen mit **Opposing Fronts** zwei Fraktionen mit gut zwanzig neuen Einheiten und eigenen Kampagnen hinzu: Die Briten samt Commonwealth helfen in der Invasion von Caen bei der Befreiung Frankreichs, die Deutschen verhindern die Operation Market Garden – die alliierte Überquerung des Niederrheins.

Die Wehrmacht in einem Weltkriegsspiel? Immer ein heikles Thema. Um hier nicht folgenschwer ins Nazi-Fettnäpfchen zu treten, geht Relic konsequent vor. „Wir erzählen in erster Linie eine Soldaten-Geschichte", beschreibt Chef-Designer Josh Mosqueira. Er fügt hinzu, dass bei den Gesprächen mit kanadischen Veteranen großer Respekt für die deutschen Soldaten erkennbar war.

„Die taktischen Möglichkeiten im Mehrspielermodus erhöhen sich deutlich, es kommt viel mehr auf Teamplay an", ergänzt Designer Quinn Duffy, und fährt begeistert fort: „Wenn du etwa als US-Amerikaner mit einem Briten im Team spielst, müsst ihr euch klar abstimmen: Du übernimmst die Offensive, er sichert mit seiner Artillerie die wichtigen Orte ab."

Nach ein paar einleitenden Worten startet Mosqueira eine Partie auf der Seite der Briten. Die Augen der anwesenden und teilweise noch verschlafenen (natürlich nicht wir!) internationalen Presse-Vertreter weiten sich schlagartig: **Opposing Fronts** sieht unfassbar gut aus. „**Command &** ... What?" entfährt es einem Journalisten in Anspielung auf das vergleichsweise altbackene **Command & Conquer 3 Tiberium Wars**.

Mosqueira errichtet mit den Briten einen Stützpunkt. „Es ist bei den Briten wichtiger, einzelne strategische Punkte abzusichern, sie sind eine defensive Spielpartei." Folglich baut er, eine Spezialität der Inselkrieger, einen Schützen-



HALBKETTENFAHRZEUGE SIND EINE SPEZIALITÄT DER PANZER ELITE – UND NATÜRLICH PANZER.

SHERMAN

Ein Nachbau des meistgenutzten Panzers der US-Armee steht im Foyer von Relic Entertainment.

> „Company of Heroes wird zu der Plattform für Strategiespiele im Zweiten Weltkrieg."
>
> Josh Mosqueira, Chef-Designer

DER EINSATZ VON FLUGZEUGEN BESCHRÄNKT SICH AUF BOMBARDEMENTS UND NACHSCHUBLIEFERUNGEN.

GERADE BEIM HÄUSERKAMPF IST DAS AUFFINDEN GUT GESICHERTER STELLUNGEN ENORM WICHTIG.

graben gegen die anrückenden Deutschen. „Das ist mit die beste Verteidigung, die du für deine Infanterie überhaupt errichten kannst", erklärt Mosqueira. Auch sonst ist die britische Infanterie speziell: Auf neutralem Territorium laufen die Soldaten langsamer, geben aber unter Beschuss mehr Fersengeld als andere Soldaten.

Herzstück der Truppe sind Offiziere, in deren Radius die Kompanie deutlich effektiver kämpft. Mit zunehmender Kampferfahrung erhalten auch lediglich die maßgebenden Offiziere Veteranenstatus und nicht die gesamte kämpfende Truppe. Der Spieler richtet damit sein Vorgehen an den Elite-Soldaten aus, die den Royal Officers nachempfunden sind.

Die Panzer der Wehrmacht rücken an, wie ein unheilvolles Grollen aus dem Surround-System verrät. Selbst im Schützengraben – die nur hinter einer Mauer postierten Schützen sind schon lange erledigt – sieht es da für die Truppen schlecht aus. Allerdings verteilen die Fahrzeuge der Wehrmacht zwar einigen Schaden, halten aber selbst kaum Gegenwehr aus.

Wie gut, dass in diesem Moment Artillerie-Unterstützung eintrifft. Der M7 Priest, ebenfalls eine Spezialität des Vereinigten Königreichs, gibt Mosqueira die Gelegenheit, die verschiedenen Spezialaktionen der Artillerie zu erläutern. So nimmt ein Geschütz pauschal ein ganzes Gebiet in sein Visier ein zweites sichert einen Bewegungspfad ab und ein drittes wird zum Gegenfeuer abkommandiert. Mosqueira feixt: „Okay, lasst uns was in die Luft jagen!" Und er hat Recht: die Briten zerlegen die deutsche Kolonne. ❑

ERSTEINDRUCK

CHRISTIAN BURTCHEN

Horrorsituation im Leben eines Spieleredakteurs, Folge 47: auf originelle Weise Begeisterung ausdrücken. Versuchen wir's: Ich will dieses Spiel! Jetzt! Entschuldigen Sie meine Ungeduld, aber was Relic Entertainment hier im Feldrucksack hat, stellt nahezu alle anderen Produkte in den finstersten Schatten. Grafik, Abwechslung, Sound, Interface – bestenfalls **Starcraft 2** könnte da mithalten. Okay so?

ENTWICKLER: **Relic Entertainment**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **Herbst 2007**

OPERATION MARKET GARDEN

Eine der letzten gelungenen Operationen der Wehrmacht verhinderte die Übersetzung alliierter Truppen über den Niederrhein im September 1944.

US-Präsident Dwight Eisenhower wollte mit der Doppelmaßnahme Market Garden mehrere Ziele verbinden. Er plante, zunächst in einer der größen Luftlandeaktionen überhaupt („Market") die 1. Alliierte Luftlandearmee in Eindhoven, Nimwegen und Arnheim zu platzieren. Dieser Teil gelang aufgrund der schwachen deutschen Aufklärungsarbeit und des für Flieger-Unterstützung zeitweise guten Wetters auch.

Teil zwei, die geplante Offensive an Waal, Niederrhein und Maas („Garden"), scheiterte jedoch. Die Wehrmacht verstärkte in den nächsten Tagen ihre Anstrengungen, zugleich verhinderte das schlechte Wetter effektive Lieferungen von Munition und das Anlanden weiterer Truppen. So gelang den Alliierten zwar eine Verschiebung der Grenze bis nach Nimwegen, nicht jedoch die strategisch wichtige Überquerung des Flusses.


DER TAKTISCHE SOUND HILFT IHNEN, IHREN FEIND ZU ORTEN UND SEINE STÄRKE EINZUORDNEN.

Das Dritte Reich als spielbare Kampagne in einem Weltkriegsspiel? Politisch unkorrekte Deutungen umgeht Relic Entertainment, indem sich die Geschichte eher auf die kämpfenden Soldaten als auf politische Hintergründe konzentriert. So bekommt **Opposing Fronts** die bekannt dichte **Company of Heroes**-Atmosphäre ohne einen Einschlag österreichischer Diktatorengedanken.

Gewohnt effektreich präsentiert sich die Operation Market Garden: Mit dem Jagdpanther setzte die Wehrmacht einen ihrer gefürchtesten Panzer ein. Klar, dass folglich auch in **Opposing Fronts** jede Menge Metall über das Schlachtfeld fliegt. Ansonsten dominieren aufwertbare Halbkettenfahrzeuge das Arsenal der „Panzer Elite". Panzer Elite? So heißen die Wehrmachtstruppen, bei denen Gebäude entpackte Lastkraftwagen sind. Während der Doppeloperation fochten

SCHLACHT UM CAEN

„Gewissermaßen die Schwester-Geschichte zum ersten Company of Heroes", erklärt Josh Mosqueira. Nicht nur das: Auch kanadische Truppen befreien Frankreich.

Hitler fürchtete sich mehr vor Großbritannien als vor den USA – und setzte den britischen und kanadischen Truppen in Nordwestfrankreich folglich enorme Gegenwehr entgegen. Vom 7. Juni 1944 an lieferten sich Wehrmacht und Alliierte erbitterte Gefechte: Kornfeld um Kornfeld, Dorf um Dorf, Hügel um Hügel – über einen Monat lang wurde gekämpft. Das besetzte Caen fiel im Juli nach heftigem Artilleriebeschuss. Die legendäre, tagelange Schlacht um den Hügel 112 baut Relic Entertainment mit besonderer Finesse ein: Erst erobern Sie die Anhöhe, dann halten Sie Ihre Stellung gegen die anrennenden Deutschen. Auch das wechselhafte Wetter spielt mit ...

Im Gegensatz zu den Deutschen sind die Briten eine defensive Armee. Statt möglichst viele Kontrollpunkte zu ergattern, kommt es mit den Briten eher auf die Absicherung wichtiger Zonen an. Dafür können sie ihren mobilen Kommandoposten verlegen.

Hierfür haben die Inselbewohner einiges im Gepäck: Infanteristen errichten Schützengräben und sind darin in besserer Obhut als hinter jeder Mauer. Auch ein Kit für die schnelle Konstruktion von Erste-Hilfe-Zelten gehört in den Rucksack der Infanteristen – praktisch. Die Soldaten bilden das Rückgrat der Armee und beeindrucken durch ihre Vielseitigkeit: Bei Bedarf statten Sie die Truppen mit Maschinengewehren aus, mit einem Granatenwerfer oder mit der Verhaltenseinstellung „Aufklärung". Damit bewegen sich Ihre Truppen in Angriffshaltung. Ohne diese Verbesserung sind die Pfefferminzsaucen-Liebhaber sonst auf neutralem Grund langsamer, um bei Beschuss schneller abzuhauen.

Eine weitere Stärke der britischen Armee ist die Artillerie, die sich mit Spezialaktionen deutlich taktischer nutzen lässt als etwa die vergleichsweise simplen **C&C3**-Juggernauts. Der Sherman Firefly, ein Umbau des US-Klassikers unter den Panzern, kann Ziele außerhalb seines Sichtradius unter Beschuss nehmen, per Upgrade schalten Sie die Royal Canadian Artillery frei. Und: Während die Wehrmacht für ihre Fallschirmjäger Tarnfähigkeiten erforscht, besitzen die Briten das angemessene Gegenmittel: Entschlüsselung.

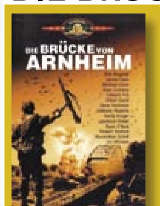

IM HINTERGRUND SEHEN SIE EINEN PER LUFTUNTERSTÜTZUNG AUF DER STRASSE GELANDETEN PANZER.

ARTILLERIE VERFÜGT ÜBER DREI AKTIONEN: FLÄCHENÜBERWACHUNG, GEGENFEUER UND DEM FOLGEN EINES BEWEGUNGSPFADES.

deutsche und alliierte Soldaten in Städten und Wäldern – die Szenerie nutzt Relic Entertainment, um die Umgebung lebendiger erscheinen zu lassen.

Auch das erstmals in **Company of Heroes** präsente Wetter trägt nicht nur zum realitätsnahen Ambiente bei, sondern hat auch Auswirkungen auf Sichtradien und Geschwindigkeit. In der meteorologischen Palette von **Opposing Fronts** fehlt derzeit noch Schnee – ein ziemlich sicherer Hinweis auf kommende Schlachten in der Sowjetunion. Die Panzer-Kameraden teilen gewaltigen Schaden aus – Verteidigung ist aber ihre Sache nicht, weder sind die meisten Fahrzeuge sonderlich gut gepanzert, noch kann die Panzer Elite Verteidigungsgebäude errichten. Dafür setzen sie getarnte Fallschirmjäger ein.

DIE BRÜCKE VON ARNHEIM



1977 erschien der Kriegsfilm **Die Brücke von Arnheim** über das gleichnamige Kampfgebiet der Operation Market Garden. Der prominenten Besetzungsliste – darauf verzeichnet Sean Connery, Robert Redford, Anthony Hopkins – standen trotz des Budgets von 20 Millionen US-Dollar einige Detailfehler gegenüber. So fuhren etwa die Wehrmachtspanzer in grüner statt sandfarbener Montur.



Bei einer Explosion flackert es aus allen Löchern im Metall – mit mehr Lichtquellen und Schatten als zuvor.



In der Direct-X-10-Version wird das Gras noch um einiges detaillierter – ob Sie darauf bei den Gefechten achten?



Häuserkampf stand im zerstörten Caen auf der Tagesordnung.

Wie das erste Company of Heroes setzt auch Opposing Fronts auf packende Action.

Niederlande:
Operation Market Garden

Frankreich:
Befreiung von Caen



SCHLACHTGEMÄLDE | In **Kingdoms** stehen beeindruckende Gefechte mit vielen Tausend Einheiten im Mittelpunkt. Hier wehren sich walisische Speerträger verzweifelt gegen die anstürmende Reiterei des englischen Königreichs.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Kingdoms

Von: Robert Horn

Wetzen Sie die Klingen! Der Kampf um die Welt des Mittelalters ist noch nicht vorbei.

Schnell! Nennen Sie vier berühmte Persönlichkeiten aus dem Mittelalter! William Wallace? Okay, das war einfach, Sie haben **Braveheart** gesehen. Hernán Cortés? Der spanische Eroberer. Sehr gut. Dann kennen Sie sicherlich auch Richard Löwenherz? Blöde Frage. Und Saladin, Philip II oder Osman? Wir sehen schon, Sie sind ein echter Mittelalter-Profi. Um die gerade genannten Männer dreht sich das erste Add-on für **Medieval 2: Total War**. Entwickler Creative Assembly hat den Fraktionen historische Helden spendiert, die Ihre Soldaten mit mächtigen Spezialfähigkeiten unterstützen. Die gewaltigen Echtzeitschlachten, Markenzeichen der **Total War**-Reihe, sind immer noch Hauptaugenmerk jeder Partie. So rekrutieren Sie nach wie vor eine Armee in Ihren Städten, schicken Spione oder Diplomaten los und regeln die Steuern. Ihre Geschicke als Feldherr und Staatsoberhaupt stellen Sie in **Kingdoms** dieses Mal in vier Kampagnen auf den Prüfstand.

Der Kampf um Britannien tobt auf den britischen Inseln. Das Königreich England ist im Jahr 1258 zur Supermacht aufgestiegen. Trotzdem brodelt es dort gewaltig. Die englischen Streitmächte sind im ganzen Land verteilt und kaum in der Lage, die überall aufkeimenden Rebellionen niederzuschlagen. Es kommt noch schlimmer: Wales und Irland lauern nur auf eine Chance, dem verhassten Nachbarn ein paar Provinzen abzuknöpfen. Schottland dagegen hat ganz andere Sorgen: Von Süden drängen die expansionshungrigen Engländer in ihr Land, während Wikinger die Küsten plündern. Jedes der fünf Völker dürfen Sie in **Kingdoms** spielen und erleben damit das Ringen um die Vorherrschaft aus völlig unterschiedlichen Perspektiven.

Aufseiten der Schotten etwa kämpfen Sie ums Überleben, haben aber mit William Wallace einen starken Anführer an Ihrer Seite. Engländer versuchen, ihr zerfallendes Reich zusammenzuhalten und zu alter Macht zurückzukehren. Ihr Held, König Edward, stößt erst später im Spiel zu seinem Volk. Loyalität ist der Schlüssel zum Sieg. Zwar werfen Englands Städte

KINGDOMS IN ZAHLEN

Das Add-on beherbergt eine ganze Reihe neuer Einheiten, Gebäude und Missionen.

- 150 neue Einheiten
- 50 neue Gebäude
- 25 neue Missionsarten
- 23 spielbare Fraktionen
- 20 Multiplayer-Karten
- 12 neue Forts
- 6 Multiplayer-Szenarien
- 4 Kampagnen

DER DEUTSCHE ORDEN: KRIEG IN GOTTES NAMEN

Das Jahr 1250 taucht Osteuropa in einen blutigen Glaubenskrieg. Der Deutsche Orden verbreitet seine Auffassung mit brutaler Härte und macht heidnische Gegner dabei gnadenlos nieder.



Eine gewaltige Streitmacht des Ritterbundes hat sich vor der Stadt Riga versammelt, den Ungläubigen Gott näher zu bringen. Pech für die Angreifer: Riga ist durch mächtige Mauern geschützt.

Nach tagelangen Vorbereitungen beginnt der Sturm auf die Feste. Mit Rammböcken und Sturmleitern attackieren die kampfstarken Ritter die Burg an zwei Seiten gleichzeitig. Während sich gepanzerte Einheiten über die Zinnen schlagen, setzt der Hauptarm der Armee die Tore der Stadt unter Druck. Auf den Wehrtürmen Rigas versuchen die verteidigenden Bogenschützen verzweifelt, die Invasoren zurückzudrängen. Als die ersten Ritter über die Burgmauern schwappen, kommt es zu heftigen Gefechten. Der gerüsteten Wucht des Deutschen



Ordens haben die Verteidiger nichts entgegenzusetzen. Als auch noch das Tor fällt, ist das Schicksal von Riga besiegelt. Eine weitere Stadt ist von den gottesfürchtigen Kriegern bekehrt.

genug Geld ab, die Bewohner sind aber unzufrieden. Sollten die störrischen Siedler oder gar einer Ihrer Generäle rebellieren, laufen sie zur Gegenseite über, der Schattenfraktion. Die versucht alles, Sie vom Thron direkt auf den Richtblock zu schubsen und selbst das Ruder zu übernehmen. Ihre Aufträge lauten deshalb auch, genau solche Verschwörer zu vernichten. Geschickte Spieler gehen dabei aber nicht nur mit Waffengewalt vor. Es ist ebenso möglich, die Fäden im Hintergrund zu ziehen und Rebellen aufeinander zu hetzen.

Die Kreuzzüge sind Mittelpunkt der zweiten Kampagne. Jerusalem und Antiochia kämpfen gegen Ägypten, Byzanz und die Türkei um die Vorherrschaft im Heiligen Land. Die fünf Völker spalten sich dabei in zwei



GOTTESKRIEGER | Fanatischer Glaube in **Kingdoms**: Christen und Islamisten kämpfen verbissen um das Heilige Land.



AMEISENHAUFEN | Die gewaltigen Massenschlachten sind das Markenzeichen der **Total War**-Reihe.

BLECHWALZE | Die schweren gepanzerten Einheiten des Deutschen Ordens hauen mächtig zu.

sogenannte Superfraktionen, die die besten Einheiten beider Lager vereinen. Während der Kampagne finden Sie heilige Artefakte, die Ihren Anführern neue Fähigkeiten spendieren. Die Relikte lassen sich sogar von Vater zu Sohn vererben.

Sie erinnern sich an Hernán Cortés aus der Einleitung? Der spanische Eroberer hat seinen Auftritt im Amerikafeldzug. Das Land der Indianer erreichen Sie 1519 mit einer Eliteeinheit, angewiesen auf Verstärkung aus der Heimat. Ihnen gegenüber stehen sechs indianische Stämme, die mit Ihrem Eindringen nicht einverstanden sind. Zudem wollen auch andere Seefahrernationen ein Stück der Neuen Welt abbekommen.

Der Deutsche Orden der vierten Kampagne bringt den christlichen Glauben mit unnachgiebiger Härte nach Osteuropa. Als weitere Parteien mischen Litauen, Dänemark, Novgorod, Polen und das Heilige Römische Reich kräftig mit. Der deutsche Ritterorden verfügt über mächtige Kampfeinheiten, die er allerdings nur in katholisch bekehrten Städten rekrutieren kann. Kirchenbau ist also oberste Pflicht.

Freunde opulenter Schlachten dürfen sich freuen: Sie befehligen in den bildgewaltigen Gefechten nicht nur eine Armee, sondern erstmals in entsprechenden Situationen auch die Verstärkungsstreitmacht. Dadurch erleben Sie Auseinandersetzungen mit Zehntausenden von Soldaten. Wer an **Medieval 2: Total War** Spaß hatte, findet mit dem Add-on jede Menge Spielefutter für ausgedehnte Eroberungsfeldzüge. ❑

ERSTEINDRUCK

ROBERT HORN

Vier Kampagnen, mächtige Helden, vererbbare Relikte: Creative Assembly wertet das gelungene Hauptprogramm um einige Nuancen auf. Sinnvolle Neuerungen wie die Helden-Fähigkeiten klingen spannend. Endlich dürfen Sie mehrere Armeen in den Schlachten steuern. Hobby-Strategen mit einem Auge für fantastisch inszenierte Schlachten werden mit **Kingdoms** lange Zeit beschäftigt sein.

ENTWICKLER: **Creative Assembly**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **30. September 2007**

KAMPF UM ENGLAND

Britannien in Not: Rebellische Schotten, randalierende Norweger, gierige Waliser und freche Iren machen dem Königreich das Überleben schwer.

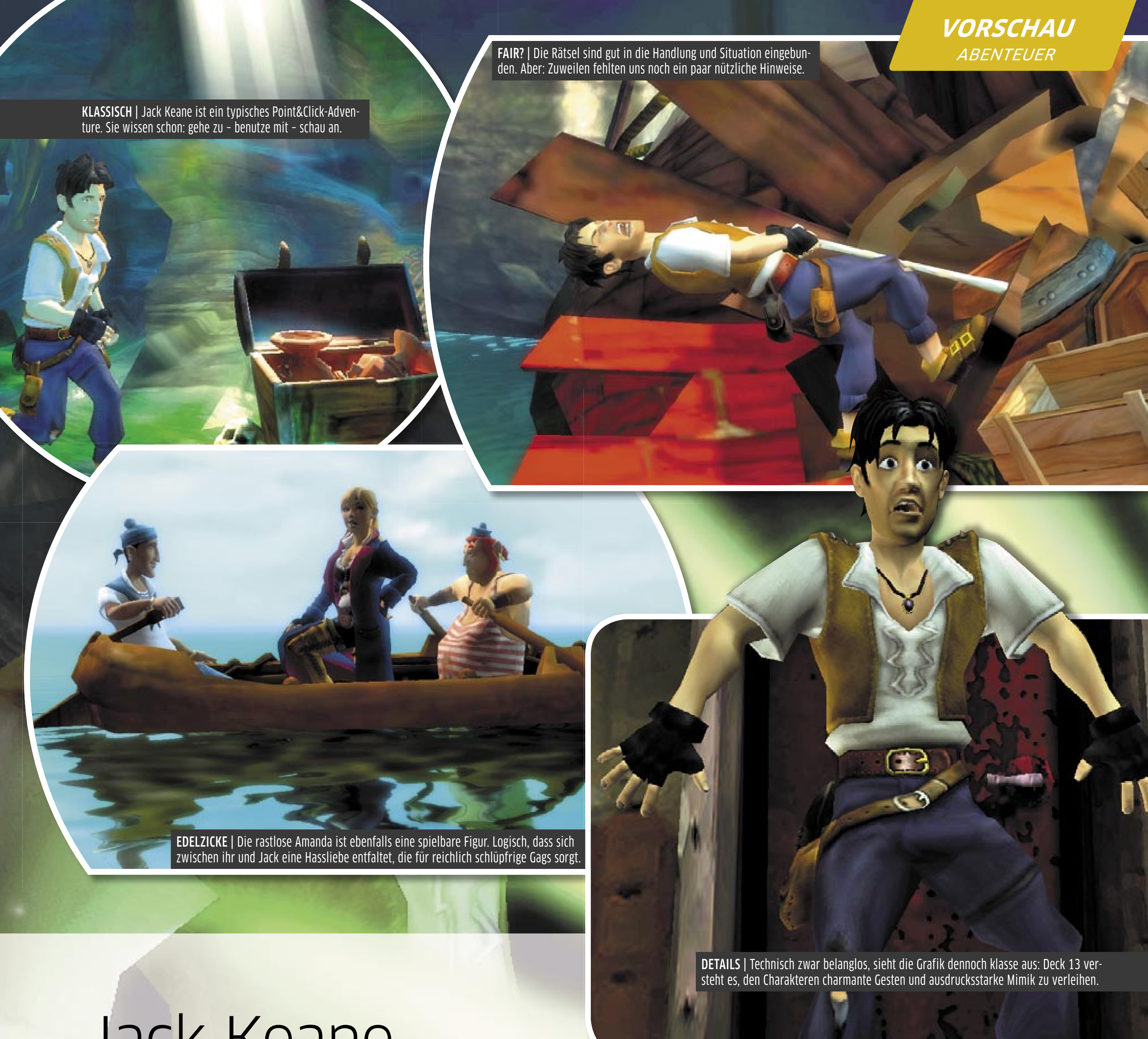
◀ **FÜR DEN KÖNIG!** | Die gefürchteten englischen Langbogenschützen rücken aus, um sich gegen die Schotten aus dem Norden zur Wehr zu setzen.

▲ **STEINHART** | Mit solchen Forts schützen die Briten strategisch wichtige Ziele. Um diese Burgen herum gibt es jetzt Wassergräben.

▼ **EINDRINGLING** | Von Osten drängt Wales in den Konflikt. Das geschwächte englische Königreich hat gegen die starken walisischen Truppen große Schwierigkeiten.

▲ **NORDMÄNNER** | Über die See dringen Norweger in das geschundene Land ein. Sie überfallen immer wieder Küstenstädte.

▶ **INSELSTAAT** | Die aus dem Hauptspiel bekannte Übersichtskarte umfasst bei jeder Kampagne ein unterschiedliches Gebiet. Hier sind es die Inseln Großbritanniens, die es zu erobern gilt.



KLASSISCH | Jack Keane ist ein typisches Point&Click-Adventure. Sie wissen schon: gehe zu – benutze mit – schau an.

FAIR? | Die Rätsel sind gut in die Handlung und Situation eingebunden. Aber: Zuweilen fehlten uns noch ein paar nützliche Hinweise.

EDELZICKE | Die rastlose Amanda ist ebenfalls eine spielbare Figur. Logisch, dass sich zwischen ihr und Jack eine Hassliebe entfaltet, die für reichlich schlüpfrige Gags sorgt.

DETAILS | Technisch zwar belanglos, sieht die Grafik dennoch klasse aus: Deck 13 versteht es, den Charakteren charmante Gesten und ausdrucksstarke Mimik zu verleihen.

Jack Keane

Von: Felix Schütz

Tempo, Witz und jede Menge Action – Jack Keane ist ein Abenteuer, das diese Bezeichnung wirklich verdient.

Manche Geschichten sind so trashig, dass es schwierig ist, sie verständlich wiederzugeben: Auf einer Insel im Indischen Ozean haust der verrückte Doktor T. mit seiner Armee dressierter Affen und Fleisch fressender Pflanzen. Sein Plan: die Welteroberung. Jack Keane, tollpatschiger Schiffskapitän und Abenteurer, soll den Irren stoppen. Ja, diese Geschichte ist Trash! Und zwar solcher, der für reichlich Spaß und Lacher sorgt – insofern man ihn gut erzählt. Eine Kunst, die Deck 13 ganz offensichtlich beherrscht.

Die Schöpfer von Ankh sorgen nämlich dafür, dass ihr jüngstes Werk nicht nur verrückt und witzig, sondern auch mitreißend wird. Davon hat uns bereits eine spielbare Version überzeugt. Schon im Intro begeistert das klassische Adventure mit ungeahntem Tempo: Zwei Ganoven schlagen auf Jack ein. Der befreit sich von seinen Fesseln, ein Handgemenge entsteht. Die Kamera jagt den Figuren hinterher, vollführt temporeiche Schwenks und erzeugt interessante Perspektiven – fast so gut wie in einem Film.

Generell ist die Inszenierung auf sehr hohem Niveau: Charaktere besitzen witzige Gesten und ein detailreiches Mimenspiel, die Umgebungen sind stimmungsvoll ausgeleuchtet und wunderbar farbenfroh. Dickes Lob gebührt auch den Profi-Sprechern: Die deutschen Synchronstimmen von Johnny Depp, Charlize Theron und Gary Oldman verleihen den Figuren unverwechselbaren Charme und machen die Dialoge zum Genuss. Ob das Spiel selbst **Ankh** übertrumpfen kann? Ja, insofern die Rätselqualität stimmt. ❑

ERSTEINDRUCK

FELIX SCHÜTZ

Während ich die ersten Minuten von **Jack Keane** spielte, kommentierten drei Kollegen: „Wow, das sieht ja gut aus!“ Sie haben Recht. Wenn die Kamera durch die herrlich bunten Umgebungen saust, holt man reflexartig die Popcorntüte hervor. Nur bei manchen Rätseln hätte ich mir mehr Hinweise gewünscht. Dennoch: Neben **A Vampyre Story** ist **Jack Keane** für mich die Adventure-Hoffnung 2007.

ENTWICKLER: **Deck 13**
ANBIETER: **10tacle Studios**
TERMIN: **3. Quartal 2007**

WILLKOMMEN IN MEXIKO | In den drei Missionen, die man in der Preview-Version spielen konnte, tobten sich unsere Leser nur zu gerne aus.

GHOST RECON

Advanced Warfighter 2

Von: Robert Horn

Wie gut ist der kommende Taktik-Shooter? Sechs Spieler haben die Vorabversion ausführlich getestet.

Die Qual der Wahl: Möchten Sie an einem strahlend schönen Mai-Samstag in der Sonne brutzeln? Oder wollen Sie lieber auf allen vieren durch die staubigen Täler Mexikos kriechen, die Nase im Dreck und den Feind im Rücken? Für die erste Möglichkeit greifen Sie bitte zu Handtuch, Badehose und kühlen Getränken. Wenn Sie die zweite Option wählen, streifen Sie Ihre gepanzerte Ausrüstung über, entsichern Sie das Gewehr und trommeln Sie Ihre Männer zusammen! Sechs unserer Leser mussten nicht lange überlegen. Das Wetter war ihnen schnurzegal, durften sie doch einen ausgiebigen Blick auf den kommenden Taktik-Shooter **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** werfen. Die Truppe, die ihren Weg in unsere Redaktionsräume gebahnt hat, war bunt gemischt. Auf der einen Seite begrüßten wir Vollprofis wie Stefan Strauss oder Torsten Fünkner, deren zweiter Vorname „Taktik" sein könnte. Torsten war sogar selbst in der Armee tätig, hat dort ähnliche Übungen wie die Jungs von **Ghost Recon** absolviert. Ein Mann, der sich auskennt. Auf der anderen Seite greifen Nicolas Juran und Phillip Hock zur Maus, deren Erfahrung sich mit taktischen Shootern in Grenzen hält. Dennoch freuen sie sich wie Sebastian Beckel und Alexander Klein auf das bevorstehende Abenteuer. Wir sind gespannt auf ihre Anmerkungen zum Spiel.

PC GAMES SNEAK PEEK: WAS IST DAS?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:



- **Vollversion Ghost Recon Advanced Warfighter 2**
- **T-Shirt-Paket**

Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

»Die Explosionen sehen einfach fantastisch aus.«



ALEXANDER KLEIN ÜBER GRAW 2: „Mal abgesehen von den umwerfenden Explosionen hat sich bei der Optik nicht allzu viel getan. Man muss aber auch sagen, dass man die Grafik in der Beta noch nicht auf die höchste Stufe stellen konnte. Von daher kann man es nicht so genau beurteilen. Die Animationen sind wieder klasse geworden. Im Laufen fallende Gegner knicken erst zu Boden und rollen sich dann ab."

NAME: Alexander Klein
ALTER: 20 Jahre
BERUF: Auszubildender
LIEBLINGSSPIEL: F.E.A.R. (dt.)

»Die Charakteranimationen sind hervorragend.«



PHILLIP HOCK ÜBER GRAW 2: „Manchmal verhalten sich die KI-Mitstreiter recht intelligent, gehen in Deckung und schießen gut. Des Öfteren haben sie aber Probleme mit der Wegfindung oder gehen bei starkem Beschuss nicht in Deckung. Gegner bleiben meist hinter Ecken sitzen und reagieren nicht auf Feuergefechte in ihrer Nähe. Die Grafik und Atmosphäre haben mich schnell reingezogen. An die Steuerung musste ich mich erst etwas gewöhnen, dann ging sie aber recht gut von der Hand."

NAME: Phillip Hock **ALTER:** 30 Jahre **BERUF:** Student **LIEBLINGSSPIELE:** God of War, Counter-Strike

Die ersten Minuten des Spielens verbringen Stefan, Alexander und Torsten mit der individuellen Konfiguration der Steuerung. Sebastian Beckel benutzt dagegen die Standardkonfiguration: „Ich find die eigentlich ganz okay und passe nur die eine oder andere Taste im Verlauf des Spiels an meine Bedürfnisse an." Nachdem die Konfiguration der Profis geändert ist, geht es an die erste Mission: „Search and Destroy". Hier gilt es, eine Brücke zu sprengen. Zuerst müssen die Spieler in den Bergen versteckte, feindliche Artillerie ausschalten. Stefan freut sich: „Endlich mal richtige Briefings." Die werden nämlich mit kleinen Filmchen präsentiert. Lange Textstrecken gibt es aber immer noch, die laut Stefan „unglücklich formatiert sind". Auch die Anzahl an Schießprügeln macht unsere Leser glücklich. „Es gibt eine schöne Auswahl an Waffen, wodurch man sein Team individuell ausstatten und sie der eigenen Taktik anpassen kann. Vor allem die Semi-Automatik-Sniper ist sehr gut einsetzbar", bemerkt Stefan.

Nach einiger Zeit kehrt angespannte Ruhe im Gamelab ein. Konzentriert starren die Teilnehmer auf ihren Bildschirm. Alle wissen: Wer **Ghost Recon** spielt, darf sich keine Fehler erlauben. Nach 20 Minuten erwischt es dann doch den Ersten: Stefans Spielfigur beißt ins virtuelle Gras. Als Einziger der Teilnehmer hat er die Runde auf „Hart" begonnen. Torsten verbringt die Zeit erst einmal damit, sich alles genau anzuschauen. Er schickt seine KI-Kollegen mehrfach zu verschiedenen Punkten, um das Lauf- und Deckungsverhalten zu studieren. Seinen geschulten Augen entgeht dabei nichts: „Die KI sichert manchmal Sektoren, in denen nichts los ist." Ansonsten gefällt ihm die künstliche Intelligenz richtig gut. Andere Teilnehmer haben da schon mehr zu bemängeln. Phillip etwa wird von einem Gegner angegriffen, der zwei Meter neben ihm das Feuer eröffnet. Einen Treffer landet er dabei allerdings nicht. Auch die Laufwege der eigenen Leute bereiten einigen Spielern Kopfzerbrechen.

AUGENWEIDE | Gewaltige Explosionen wie diese haben es allen Testern besonders angetan. Gut im Bild zu sehen: Ein Soldat steht zu nahe und wird von der Druckwelle spektakulär nach hinten gerissen.



TORSTEN FÜNKNER ÜBER GRAW 2: „Für Einsteiger ist der leichte Schwierigkeitsgrad genau richtig. Bei ‚Hart' hatte selbst ich zu kämpfen. Das Spiel ist nicht ein einziges Mal abgestürzt. Wenn man bedenkt, dass es sich noch um eine Beta-Version handelt: Daumen hoch!"

»Ich finde das Spiel etwas zu leicht.«

NAME: Sebastian Beckel **ALTER:** 27 Jahre
BERUF: Maschinenführer
LIEBLINGSSPIELE: Battlefield 2, C&C Generäle

SEBASTIAN BECKEL ÜBER GRAW 2:
„Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen – mit einer kleinen Tendenz zu ‚Leicht'. Allerdings könnte die KI ihre Waffen besser einsetzen, etwa Scharfschützgengewehre oder Granaten. Die Grafik ist sehr gelungen, wenn auch nicht ultimativ. Die Effekte bei den Explosionen sehen wirklich cool aus."

Sebastian dazu: „Bei kurzen Wegen reagieren die Ghosts perfekt, bei langen Wegen hakt es aber noch." Die steuerbare Drohne, die im Laufe des Einsatzes dazukommt, macht auch einige Probleme. So fällt allen Testern auf, dass sich diese fliegende Kamera nur äußerst schwerfällig dirigieren lässt. Ähnliches gilt für den Mole, ein Versorgungsfahrzeug. Das verweigert manchmal sogar komplett seinen Dienst. Zu erwähnen ist an dieser Stelle, dass die KI laut Entwickler noch überarbeitet wird.

Einer der wichtigsten Bestandteile von **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** ist das sogenannte Cross Com. Auf dieser Übersichtskarte dirigieren Sie Ihre Männer mit genauen Anweisungen. Ob Ihre Soldaten dabei umsichtig vorgehen (Recon) oder aggressiv handeln (Assault), legen Sie hier ebenfalls fest. Natürlich wird diese Funktion von unseren Testern aufs Genaueste untersucht. Dabei nutzt Stefan die taktische Karte bei fast jedem Schritt seiner Jungs. Alex dagegen verwendet lieber den Assault-Modus. „Ich verlasse mich ungern auf die KI. Ich lass mein Team lieber einmal mehr als zu wenig feuern." Andere übernehmen selbst das Ruder und lassen die KI-Kollegen hinterhertrotten. Nicht jeder vertraut eben der künstlichen Intelligenz sein pixeliges Leben an.

Alex ist der flinkeste der Spieler: Als Erster erreicht er die Artillerie, die es zu sprengen gilt. Die anschließende Explosion beeindruckt ihn sichtlich: „3, 2, 1 – boaah (sein Kopf zuckt dabei heftig zurück). Das sieht ja richtig geil und hammerhart aus bei der Explosion." Auch andere Spieler sind von der Optik zutiefst angetan: So staunt Nicolas besonders über das Hitzeflimmern in den Levels: „Das sieht richtig gut aus und behindert sogar beim Zielen mit dem Scharfschützengewehr!" Gamedesign-Student Phillip meint dazu: „Vor allem die Schüsse und Explosionen sind beeindruckend. Die Models sind gut, die Charakteranimationen hervorragend." Das spiegelt auch die allgemeine Meinung aller Tester wider. Besonders bei den



▲ **GESTRANDET** | Besonders Fahrzeuge waren in unserer Version noch unfertig. Der Buggy oben im Bild manövrierte sich zum Beispiel selber ins Aus, als er auf eine Mauer auffuhr.

▶ **REIN MIT DIR** | Bei fast jedem Tester weigerten sich die Soldaten zeitweilig, in den rettenden Helikopter einzusteigen. Nur durch mehrmaliges Benutzen des Cross Com ließen sich die KI-Männer schließlich überreden.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Grafik



Leser: Als durchgehend gelungen empfinden unsere Leser die Grafik, wenn auch nicht übermäßig spektakulär. Besonders gut kamen die Lichteffekte und die hervorragenden Animationen der Charaktere an.

PC Games: Technisch ist **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** eine solide Sache. Die neuen Wettereffekte verleihen dem Taktik-Shooter jede Menge Stimmung. Echtzeit-Beleuchtung, dynamische Schatten und realistischer Rauch tun ein Übriges, um das Spiel in Szene zu setzen.

Steuerung



Leser: Nach kurzer Eingewöhnungszeit waren selbst die Einsteiger mit der Steuerung vertraut und manövrierten ihre Männer sicher durch die feindlichen Gebiete. Waffen- und Stellungswechsel per Tastaturkürzel bekamen ebenfalls gute Noten von unseren Testspielern.

PC Games: Hier trumpft der Taktik-Shooter richtig auf. Mit dem Cross Com steuern Sie Ihre Männer blitzschnell und präzise. Auch die Steuerung der Ghosts per Mausrad geht intuitiv von der Hand. Praktisch: die neue Ego-Ansicht Ihrer Soldaten.

Taktik



Leser: Unsere Taktik-Profis waren sichtlich begeistert und stürzten sich hochkonzentriert in die Schlacht. Die neuen Taktik-Varianten „Assault" und „Recon" wurden dabei gemischt aufgenommen. Sehr zufrieden waren die Tester dagegen mit dem ausgewogenen Schwierigkeitsgrad.

PC Games: Der taktische Anspruch ist, typisch für die **Ghost Recon**-Serie, ziemlich hoch. Ohne umsichtiges Vorgehen ist es schnell aus. Der Schwierigkeitsgrad bleibt aber immer fair und ist selbst für Einsteiger geeignet.

aufwendigen Motion-Capturing-Bewegungen haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben. Immer wieder berichten unsere Leser von bemerkenswerten Momenten, etwa wenn ein Gegner im vollen Lauf mit gezielten Schüssen von den Füßen geholt wird. Der Getroffene wird zu Boden geschleudert und überschlägt sich ein paarmal, bevor er liegen bleibt. Oder wenn die eigenen Kollegen von Geschossen nach hinten gerisssen werden und sich mühsam wieder aufrappeln. Zum Glück tragen die Jungs kugelsichere Westen!

Zum Mittagessen kommen alle zu einem gemütlichen Plausch zusammen. Erfahrungen werden ausgetauscht, erlebte Szenen wiedergegeben. Der Erste, den es zurück an den Rechner treibt, ist Taktik-Shooter-Neuling Nicolas. „Ich war wie an den Sessel geklebt", gibt er später zu – die **Ghost Recon**-Reihe hat wohl einen neuen Fan. Während die vorsichtigen Naturen immer noch im ersten Abschnitt hängen, gibt Spitzenreiter Alex weiter Gas. Erst im zweiten Level sieht er zum ersten Mal den Game-over-Bildschirm – und freut sich über den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad: „Ich finde das Spiel wesentlich fairer als **Ghost Recon Advanced Warfighter 1** – zumindest auf normalem Schwierigkeitsgrad. Es ist kein Spiel für Freaks. Klar muss man sich hin und wieder mal zurückziehen vom Gefecht, aber das gehört ja dazu. ‚Normal' ist genau richtig, nicht zu schwer und nicht zu leicht." Einen schelmischen Seitenhieb auf Stefan (der immer noch verbissen Mission 1 auf „Hart" spielt) kann er sich aber nicht verkneifen: „Zum wievielten Mal musst du jetzt Mission 1 starten?" – grinst und widmet sich wieder seiner Mission 2. Auch Phillip hat inzwischen den zweiten Auftrag erreicht. Respekt, denken wir, doch: „Oh, ich hab auf ‚Leicht' gespielt, deswegen war alles so leicht." Nicolas, der das Spiel ebenfalls auf „Leicht" gestartet hat, hat inzwischen zugelegt und spielt Mission 3 sogar auf harter Schwierigkeitsstufe.



◀ **FEUERWALZE** | In der dritten Mission steht Ihnen sogar ein Panzer zur Verfügung. Allerdings erst, wenn Sie selbst eines dieser Ungetüme zerstört haben. Diese Szene kam bei unseren Lesern am besten an, obwohl das Spiel mehr auf Taktik als auf brachiale Action setzt.

▶ **GEISTERKRIEGER** | Die Charaktermodelle von **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** sind sehr detailliert. Auch die Waffen, die die Spezialisten tragen, wurden aufs Genaueste nachgebaut. Viele unserer Tester legten großen Wert auf diese Art des Realismus. Hier erntete das Spiel Bestnoten.



An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung ein Tendenzurteil.

 **Erwartungen übertroffen**

 **Erwartungen erfüllt**

 **Erwartungen nicht erfüllt**

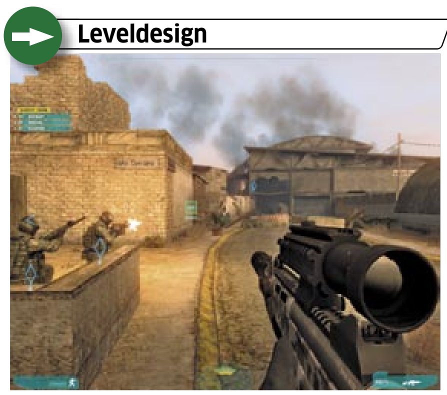
Künstliche Intelligenz



Leser: Die KI erntete deutlich am meisten Schelte. Von doofen Gegnern bis zu manövrierunfähigen Fahrzeugen deckten unsere Leser eine Menge Schwachstellen auf. Obwohl die Aussetzer selten gravierend waren: Hier herrschte die einhellige Meinung, dass die Entwickler auf jeden Fall noch einmal nachbessern sollten.

PC Games: Ein Taktik-Shooter steht und fällt mit der eigenen KI. Die Entwickler haben bereits betont, dass die künstliche Intelligenz noch nicht final ist. Wir halten uns deshalb mit einem Urteil zurück.

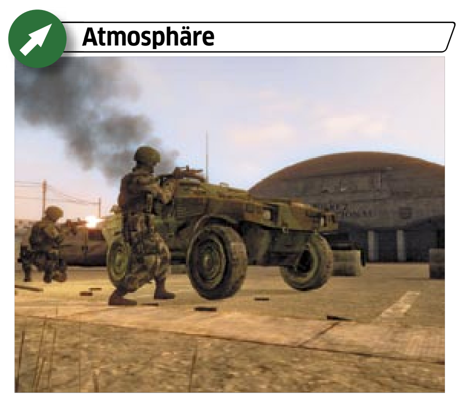
Leveldesign



Leser: Die verschiedenen Einstiegspunkte und vielfältigen Vorgehensmöglichkeiten kamen bei unseren Lesern gut an. Einzig das immergleiche Aussehen der Levels wurde kritisiert. Manche Leser würden gern auch durch bewaldete Gebiete (etwa wie im ersten **Ghost Recon**) streifen.

PC Games: Jede Mission bietet unterschiedliche Wege, die zum Ziel führen. Spieler genießen in ihren Entscheidungen eine relative Freiheit. Hier zeigt das Spiel deutlich, was ein Taktik-Shooter können muss.

Atmosphäre



Leser: Die nervöse Spannung, die **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** erzeugt, wurde von unseren Lesern begeistert aufgenommen. Das kriegsähnliche Szenario mit wechselnden Missionszielen erntete dabei Bestnoten. So hangelten sich die Tester von Deckung zu Deckung und jubelten bei gelungenen Aktionen.

PC Games: Entwickler Grin hat die Missionen perfekt und spektakulär in Szene gesetzt. Mit kleinen eingeblendeten Videos wird die Geschichte dabei weitererzählt. Spannung pur für Taktiker!

Mit konzentrierter Miene kämpfen sich inzwischen alle Kandidaten durch den zweiten Auftrag „Recon in Force“. Doch dieser Level ist viel größer als der Vorgänger, die Gegner sind zahlreicher. Besonders ein weitläufiges Minengelände treibt den Testern Schweißperlen auf die Stirn. Die Feinde lauern überall und treffen verdammt gut. Zur Unterstützung gibt es in dieser Mission aber ein Fahrzeug, das die Leser selbst dirigieren dürfen. Aber: Bei vielen Spielern bewegt sich die Maschine gar nicht oder nur zögerlich: „Das Fahrzeug in Mission 2 hat eine üble Wegfindung und bleibt oft hängen“, meint einer der Tester. Ebenso wie bei der Drohne sollten die Entwickler hier auf jeden Fall nachbessern.

Trotz dieser kleinen Probleme herrscht noch immer große Konzentration in den Reihen unserer Gäste. Während die Profis jede Bewegung, jeden Grashalm der Levels analysieren, preschen die Neulinge schon mal ungestüm nach vorne. Phillip schickt seine Männer an den Rand einer Grube. Nur Sekunden später sackt einer seiner Soldaten getroffen zu Boden, Phillips eigener Gesundheitsbalken tendiert gegen null. Kurze Zeit später sieht auch er den Game-over-Bildschirm. Beim zweiten Versuch geht er deutlich vorsichtiger zu Werke, robbt zum Rand der Grube und räumt per Scharfschützengewehr eigenhändig auf: „Schade, dass man nicht frei speichern kann.“ Dieses Feature haben die Entwickler zwar angekündigt, in unserer Beta-Version war es allerdings noch nicht enthalten. Da hieß es öfters Zähne zusammenbeißen und alles auf Anfang für unsere Hobby-Taktiker. Trotzdem ist niemand mit dem taktischen Anspruch von **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** unzufrieden und ballter sich gern immer wieder durch die feindliche Übermacht.

Realismus wird bei vielen unserer Tester groß geschrieben. So überprüft Stefan etwa die Einschusslöcher, die seine Waffe an



◀ HARTE JUNGS | Das Einsatzkommando rund um Anführer Mitchell wird im zweiten Teil des Taktik-Shooters nach Mexiko beordert. Dort sorgen Rebellen für Unruhe. Einsätze beginnen, wie schon im Vorgänger, oft per Hubschrauber.

1. Ihre Teamkameraden erkennen Sie an einer grünen Raute, während die Feinde orange gekennzeichnet werden.
2. Die äußerst akkurat gestalteten Waffenmodelle gefielen den Testern auf Anhieb.
3. Der Horizont wird von hübschem HDR-Rendering untermalt. Die Beleuchtung trägt dabei maßgeblich zur Stimmung bei.

SNEAK PEEK O-TON

Aussagen unserer Tester, die wir Ihnen auf keinen Fall vorenthalten möchten:

STEFAN STRAUSS
„Der schießt durch die Sandsäcke durch – der Sack!“ (zu seinen Soldaten) „Jetzt räumt mal auf da!“

ALEXANDER KLEIN
„Mann, Mann, ich hab heut Spaß daran, irgendwelche Dinge hochzujagen.“
„Ganz schön schwierig, wenn man so mitten im Kampf ist, unter Feuer liegt und dann noch die Taste für Screenshot drücken soll.“ – Grinsen aufseiten der Redaktion.

FLORIAN KRITZINGER (PC-GAMES-TRAINEE)
„Da kiammst an so ane Stöllen, da gibt's goar kaane KI, na ich maan, da kiammst völlig ohne Probleme durch.“

»Es gibt eine sehr schöne Auswahl an Waffen.«



NAME: Stefan Strauss
BERUF: Fachinformatiker
ALTER: 20 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Battlefield 2142

STEFAN STRAUSS ÜBER GRAW 2: "Liebe Entwickler: Überarbeitet die KI bitte noch mal. Vor allem die von den Drohnen und dem Versorgungsfahrzeug. Die Helmkamera sollte auch als solche funktionieren. In der Xbox-360-Version geht das doch auch!"

»Eine sehr gelungene Mischung aus Taktik und Shooter.«



NAME: Nicolas Juran
ALTER: 28 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIEL: World of Warcraft

NICOLAS JURAN ÜBER GRAW 2: „Die KI an sich ist spitze. Nur leider funktioniert sie nicht immer. Die Mitspieler verhalten sich meistens äußerst clever, suchen Deckung, wechseln Waffen und erkennen Hinterhalte. Die Gegner verhalten sich leider selten wirklich schlau."

Bäumen hinterlässt. Auch Torsten legt großen Wert auf Echtheit. So bemängelt er zum Beispiel, dass sich die Spielfigur selbst liegend um die eigene Achse drehen kann: „Eine Einschränkung wäre hier wesentlich realistischer gewesen." Nachlade- und Schussanimationen kommen dagegen sehr gut an. Stationäre Geschütze, wie man sie in der ersten Mission benutzt, sind aber nicht nach Torstens Geschmack: „Die sollten wie bei **Battlefield 2** überhitzen und begrenzte Munition haben."

In der dritten Mission kracht es dann noch einmal richtig: Der Trupp der Ghosts muss mexikanischen Verbündeten zu Hilfe eilen. Die stehen unter schwerem Beschuss durch einen Panzer. Den Testern verschlägt es reihenweise den Atem, sobald die schwere Maschine per Panzerabwehrrakete ins Jenseits befördert wird. Auch hier ist Alex wieder vorn mit dabei. Auf einen Tipp von Redakteur Robert Horn hin beschießt er einen nahe stehenden Wagen mit einem schweren Maschinengewehr. Das Ergebnis ist überaus beeindruckend: Reifen lassen sich zerschießen, Fensterscheiben platzen und Türen werden aus den Angeln gerissen. Alex ist sichtlich angetan: „Mann, Mann, ich hab heut Spaß daran, irgendwelche Dinge hochzujagen." Wer sich also hinter einem PKW in Deckung wirft, ist nicht wirklich sicher: „Hmm, Kugeln schlagen sogar durch Autos durch", stellt Stefan fest.

Am Ende des Tages sind Redakteure und Tester erschöpft, aber glücklich. Kaum jemand nimmt der Beta-Version die KI-Patzer übel. Die Spannung, die der Taktik-Shooter aufbaut, hat alle gefesselt. Gewiefte Taktiker wie Sebastian Beckel waren ebenso überzeugt wie Genre-Neuling Nicolas Juran. Der war sogar so beeindruckt, dass er sich das Spiel sofort zulegen würde. Braucht er nicht. Als kleines Dankeschön bekommen alle Tester die Vollversion von **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** nach Hause geschickt. Wenn bis dahin die KI-Mängel behoben wurden, steht einem taktischen Ausflug nach Mexiko nichts mehr im Wege. ❑

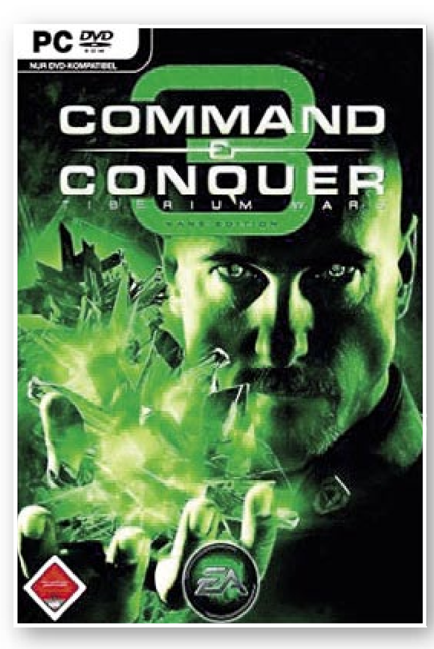
PRÄDIKAT: TAKTISCH WERTVOLL | Ghost Recon Advanced Warfighter 2 hat fast alle Erwartungen der Spieler erfüllt und sogar übertroffen. Der taktische Anspruch stimmt, das Missionsdesign ist gelungen. Wenn nur die KI besser wird!

Top-Prämien für Zocker!**

Hammer-Spiele für null Komma nix

** Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
Im neuen Teil der beliebten Echtzeit-Strategieserie **Command & Conquer** erwartet Sie Altbekanntes, aber auch eine Menge Neues. Der berüchtigte Kane ist zurückgekehrt, um die Bruderschaft von Nod anzuführen und einen gewaltigen globalen Angriff gegen die Global Defense Initiative zu starten. Mit atemberaubender Grafik und tollen Licht- und Shader-Effekten, einer epischen Story und der bekannt rasanten Spielweise wird **C&C 3** einen neuen Genre-Standard setzen. Noch keine Altersfreigabe erteilt!
*Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig
Prämiennummer: 003161



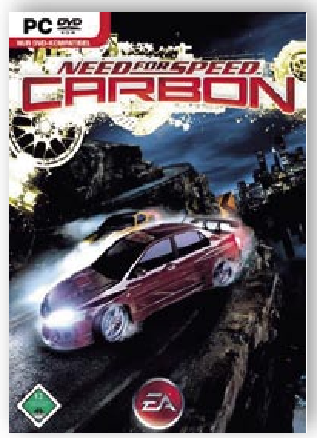
RAZER DEATHADDER
Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus besitzt insgesamt fünft Knöpfe (inklusive beleuchtetem Scrollrad) und mit einem 200 cm langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Die DeathAdder ist zwar nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langem Zocken keine Verspannungen im Handgelenk auftreten.
Prämiennummer: 003164



SILENT HUNTER 4

Silent Hunter ist zurück! Spielen Sie die realistisch wirkende, ergreifende und historisch exakte Simulation. Holen Sie sich den vierten Teil als Aboprämie!

Prämiennummer: 003207



NEED FOR SPEED CARBON

Adrenalinfördernd und rasant! Heiße Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen **NfS Carbon** zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.

Prämiennummer: 003092

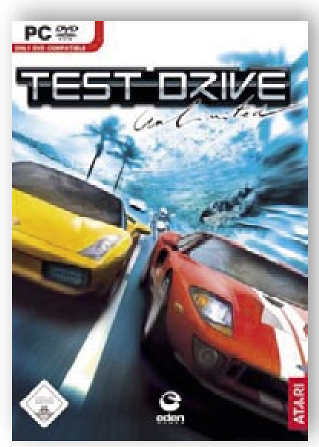


S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL

Survival-Shooting-Action mit toller High-End-Grafik!

***Ausweiskopie des Prämien-Empfängers notwendig**

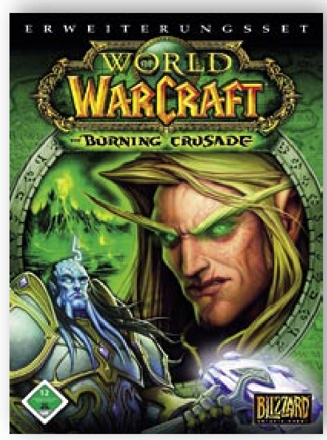
Prämiennummer: 002633



TEST DRIVE UNLIMITED

Test Drive Unlimited ist das ultimative automobile Spielerlebnis, mit dem Sie auf über 1.500 Kilometern offline und online packende Rennen fahren.

Prämiennummer: 003165



WORLD OF WARCRAFT:
THE BURNING CRUSADE

Die Erweiterung zu Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel veredelt Ihr Suchtspiel Nummer 1 aufs Feinste.

Prämiennummer: 003076



50-EURO-EINKAUFSGUTSCHEIN
VON PLAYCOM

Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.

Prämiennummer: 002918



GOTHIC-3-FIGUR

Pflicht für wahre **Gothic**-Fans! Diese wunderschön gearbeitete, handbemalte Sammlerfigur ist ca. 40 cm groß und streng limitiert! Greifen Sie jetzt noch eine ab!

Prämiennummer: 003079



MEDUSA 5.1 PROGAMER

Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds, bringen Sie sich mitten ins Spielgeschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!

Prämiennummer: 003034

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PC PR 44

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

mobileunlimited
Easy Handy Games

AKTION!

NUR € 3,99 je Spiel!

*3,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Download-Charts

1 .... Gangstar: Crime City™
2 .... Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas
3 .... Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
4 .... Miami Nights: Singles in the City™
5 .... Asphalt 3: Street Rules™
6 .... King Kong Pinball
7 .... Sexy Vegas™
8 .... Darkest Fear™ 2: Grim Oak
9 .... Dogz™
10 .... Anno 1602: By Royal Command



Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE





Darkest Fear 3
GAME-CODE: 409



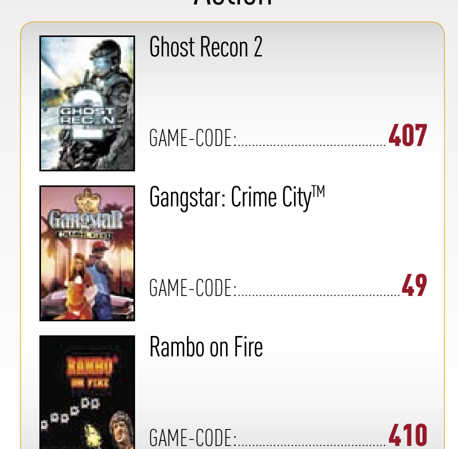
Asphalt 3: Street Rules™ 3D
GAME-CODE: 412



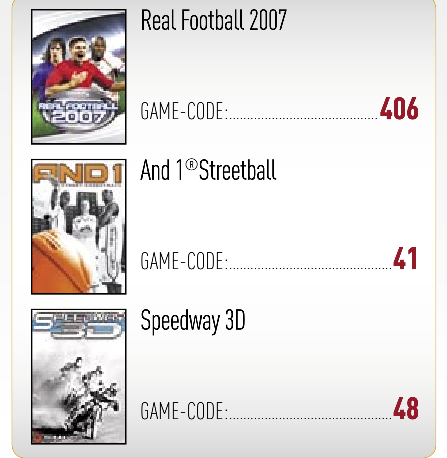
Platinum Sudoku™
GAME-CODE: 44

Noch mehr Spiele finden Sie auf www.mobileunlimited.de

Action



Sport



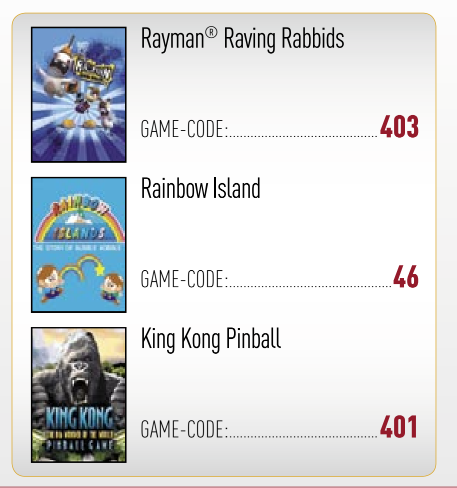
Logic

Dr. Simon's Braintrainer
GAME-CODE: 47

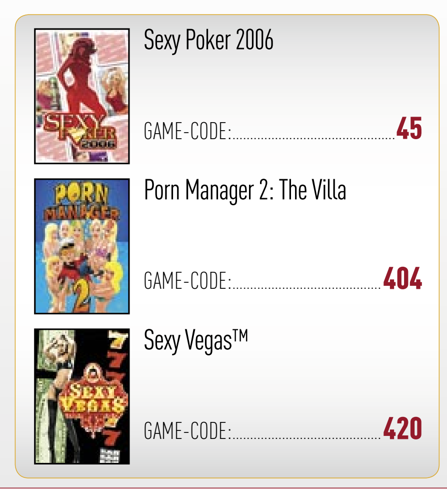
Platinum Mahjong™
GAME-CODE: 402

Midnight Hold 'em™ Poker
GAME-CODE: 43

Arcade



Erotic



Simulation

Civilization 3
GAME-CODE: 411

Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: 40

Townsmen 4
GAME-CODE: 408

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | GEHEIMTIPPS | EINKAUFSFÜHRER

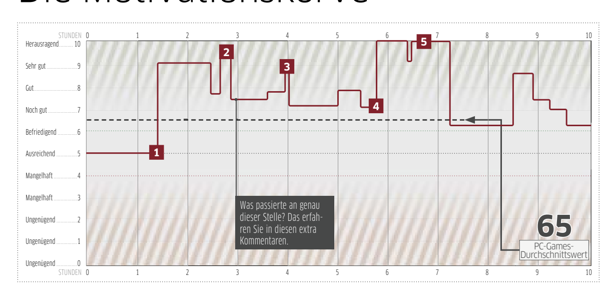
WHAT'S HOT AND WHAT'S NOT

SPIEL	AWARD	WERTUNG	SEITE
Colin McRae: Dirt	GRAFIK	88	110
Der Herr der Ringe Online	GRAFIK	85	78
Two Worlds	GRAFIK	82	88
Sam & Max: Bright Side of the Moon	SOUND	81	98
Sam & Max: Staffel 1	SOUND	81	100
32nd America's Cup		80	120
Halo 2		75	102
Helldorado		74	120
Hospital Tycoon		69	122
Spider-Man 3		67	106
Nitro Stunt Racing		65	116

SPIEL	AWARD	WERTUNG	SEITE
Neue Abenteuer auf der Schatzinsel		60	119
The Hell in Vietnam		55	118
Great Battles of Rome		52	121
Dungeon Quest		42	118
Hollywood Pictures 2		41	116
Yakuza Revenge		38	117
Aura 2		31	117
Th3 Plan		30	119
Die 3 Wünsche des Dr. Khotabich		25	122
Segeln 2007		21	122
Tomb Raider: Anniversary		BETATEST	108

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90% | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80% | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70% | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60% | Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50% | Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50% | Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

PC-Games-Awards

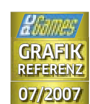




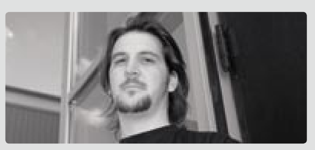
PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



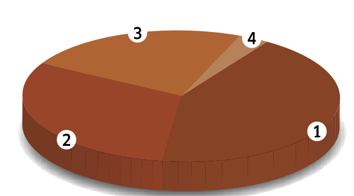
„Warum muss ich mir immer Dinge anschaffen, die ich nicht will?"

Es klafft ein Spalt zwischen meinen Wünschen und den Vorstellungen der Spielehersteller. Das wurde mir diesen Monat bei gleich zwei Gelegenheiten bewusst. Ende 2004 heimste **Halo 2** Traumwertungen ein – erhältlich exklusiv für Xbox. Das ist okay, immerhin sollte das brillante Werk mehr Kunden von der Konsole überzeugen. Jetzt endlich erscheint **Halo 2** für den PC, exklusiv für Windows Vista – und ich kann es wieder nicht spielen. Jedenfalls nicht ohne ungewollte Investitionen, denn wie viele andere PC-Besitzer benutze ich dummerweise Windows XP. Es ist ein feines Spiel, das habe ich bei Kollegen gesehen. Es sieht nur einen Tick schlechter aus als die Fassung auf der alten Xbox-Generation. Überzeugt der Titel wirklich irgendwen von Vista? Ausgerechnet von dem Betriebssystem, das Spielern zukünftig feinste Grafik mit Direct-X-10-Unterstützung verspricht? Wohl eher nicht.
Das zweite Ereignis, bei dem ich stutzig wurde: Ich wollte **Colin McRae: Dirt** per Tastatur spielen. Ein Wunsch, den ich nicht allein hege. Die Steuerung funktioniert passabel. Einstellmöglichkeiten zur Optimierung der Lenkung fehlen aber. Gut, mit Lenkrad machen Rennspiele mehr Spaß, das sehe ich ein. Aber jedesmal dieses klobige Ding montieren … nee! Ein Joypad ist optimal, nur hab ich keins. Im Übrigen: Ich bin PC-Spieler. Da hängen bekanntlich Maus und Tastatur dran.

UMFRAGE

Stellen Sie sich vor, Sie kaufen Colin McRae: Dirt. Mit welchem Eingabegerät steuern Sie Ihren Boliden?

1. Tastatur 43 %
2. Gamepad 31 %
3. Lenkrad 23 %
4. Joystick 3 %



Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de

Von: Felix Schütz und Robert Horn

Da würde selbst Tolkien brav seine Monatsgebühr zahlen: Turbines Mittelerde-Rollenspiel zählt zu den besten des Genres!



FREIE VÖLKER | Ob Mensch, Elb, Zwerg oder Hobbit – suchen Sie sich Mitstreiter und Freunde! In kleinen Gruppen bereitet das Spiel nämlich den größten Spaß.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL





DER HERR DER RINGE ONLINE

Die Schatten von Angmar

Zuletzt ging alles sehr schnell. Innerhalb weniger Monate baute sich ein enormer Erwartungsdruck auf den Schultern von **Der Herr der Ringe Online** auf. Die Beta-Version ließ die Spielergemeinde wie auch uns aufhorchen: Könnte Turbines jüngstes Werk frische Impulse durchs Genre senden? Vielleicht sogar für **World of Warcraft** eine Gefahr darstellen? Nun, nach mehreren intensiven Spielwochen mit der Verkaufsversion, beantworten wir beide Fragen mit einem klaren Nein. **Der Herr der Ringe Online** ist weder Wunderkind noch Messias. Es ist einfach nur genau das, was es sein soll: ein verdammt gutes Online-Rollenspiel, auf das selbst Tolkien stolz wäre.

Das Spiel ist nach der gängigen, vor allem aber nach Blizzards jüngster MMO-Formel gestrickt, denn vieles scheint man speziell aus **World of Warcraft** zu kennen. Charakter hochleveln, Ausrüstung ergattern, Quests lösen und mit Freunden schwere Bossgegner knacken – all das ist drin und es ist gut. Doch spricht das Mittelerde-Rollenspiel einen anderen Spielertyp an: Wo man es in Azeroth vor allem auf seltene Gegenstände aus bockschweren Instanzen, auf Spieler gegen Spieler (PvP) und termingerechte Raids abgesehen hat, weht in Mittelerde ein anderer Wind. Am Ende dieses Artikels werden Sie wissen, warum.

Mit Liebe zu Tolkiens Werk hat Turbine sein Spiel entwickelt. Das merkt man dem Titel schon bei der Charaktererstellung an. Zwerge, Elben, Hobbits und Menschen sind im Angebot, jede Rasse mit Vor- wie Nachteilen. Typische Zahlenspielereien, die jedoch an die Handlung angelehnt sind: Wo es den wankelmütigen, aber strebsamen Menschen beispielsweise an Willenskraft mangelt, ist ihr Stärkewert deutlich erhöht. Anders sind Elben, deren Kultur kurz vor dem Untergang steht, mit einem miserablen Schicksalswert versehen. Stimmige Details also, die Kennern der Buchvorlage ihre ersten Gehversuche in Mittelerde erleichtern. Bei den Klassen geht Turbine einen drastischen, aber löblichen Weg: Man darf keine Magier spielen. Warum? Weil die in Tolkiens Erzählung unglaublich selten sind. Auch Priester sucht man vergebens, stattdessen findet man den Barden. Mit seinem Lautenspiel füllt er die Lebenspunkte von Kameraden auf und funktioniert so wie ein typischer Heiler – eben nur auf Tolkien-Art. Kurze zuschaltbare Videos stimmen den Spieler bereits während der Charaktererstellung atmosphärisch ein und machen das Lesen langer Erklärungstexte nahezu überflüssig. Für Genre-Neulinge ist das ideal. Daumen hoch für Turbine!

Die Spielwelt umfasst aktuell lediglich das Gebiet Eriador – das entspricht in etwa den Ländereien aus dem ersten Band **Die Gefährten**. Durch Updates und Add-ons (siehe Kasten rechts) wird Turbine die Spielwelt allerdings konsequent erweitern. Genug zu sehen gibt es ohnehin schon jetzt: Sei es nun das bezaubernde Auenland mit seinen Gräsern und sanften Hügeln, die prächtige Stadt Bree mitsamt der Taverne „Zum tänzelnden Pony" oder die gewaltige Wetterspitze inmitten der Einsamen Lande – überall liegen Orte von hohem Wiedererkennungswert. So macht es Spaß, die Spielwelt zu erkunden und auch mal ganz bewusst vom Weg abzuweichen. Lediglich eine bessere Übersichtskarte wäre

TYPISCH | Erledigt man zu Beginn noch Wölfe, Bären und Riesenspinnen, zieht man ab Level 30 auch gegen solche Drachen in die Schlacht.

RHYTHMISCH | Der Barde ist die Heilerklasse von **Der Herr der Ringe Online**. Anstelle von Magie setzt er eine Laute im Kampf ein, deren Spiel die Gegner schädigt und Moralreserven von Mitstreitern erneuert.

BOTENGANG | Im Auenland erwarten Sie viele witzige Quests, die auch mal ohne Dauerkämpfe auskommen.

BESSER SPIELEN MIT BUFFED.DE



Interaktive Karten Bereits 20 Gebiete sind detailliert mit den Standorten von NPCs, Questobjekten und Rohstoffen versehen!
Datenbank Eine detailreiche, wachsende Questübersicht inklusive Kommentarfunktion!
Aktuell News, Podcasts, Interviews und Hintergründe zum Spiel und zu künftigen Updates! **www.buffed.de**

EPISCH | Viele der instanzierten Missionen – hier zu sehen die Wetterspitze – setzen auf kleine Dialoge und eine fürs Genre spannende Inszenierung.

in solchen Fällen wünschenswert, denn man verläuft sich zu Beginn noch relativ oft. Besonders eine Notizen-Funktion vermissen wir schmerzlich.

Das Lösen von Aufträgen bildet den Kern des Spiels. Anstatt etwa gezielt einen Gegnertyp zu „farmen“, bekommen Sie die richtig guten Ausrüstungsgegenstände meist nur als Questbelohnungen. Ähnliches gilt für Erfahrungspunkte: Das Lösen von Aufgaben führt hier zu den besten Ergebnissen. Vieles ist dabei nach klassischem Schema gestrickt: Oft sollen Sie Gegenstände von A nach B transportieren, die Anzahl X eines bestimmten Gegnertyps erschlagen oder ein verschollenes Artefakt ausbuddeln. Eine Sonderstellung nimmt das Auenland ein. In der malerischen Heimat der friedliebenden Hobbits geht alles einen Tick netter zu. Entsprechend fallen einige der niedrigstufigen Aufgaben aus. Da sollen Sie Kuchen stehlen, Gemüse ernten oder die Post ausliefern. So albern das klingen mag, machen diese Quests doch gehörig Spaß. Sie passen wunderbar in ein Rollenspiel, für das Kämpfe nicht ständig im Mittelpunkt stehen.

Neben typischen Aufgaben gibt es auch noch die sogenannte epische Questreihe, die sich für jeden Charakter wie ein roter Faden durch das Spiel zieht. In diesen meist kompakten, instanzierten Missionen wird die Handlung um den Einen Ring weitergesponnen, mit Sprachausgabe und kurzen Rendervideos am Ende. Für Online-Rollenspiele ist das etwas ganz Besonderes! Die epischen Aufträge bringen Sie dann endlich in Kontakt mit den Stars von Mittelerde: Frodo, Gandalf, Aragorn, Boromir und wie sie alle heißen, tauchen innerhalb der Missionen auf, erzählen die Geschichte weiter und vergeben Quests. Die Inszenierung dieser Momente ist weit vom Bombast der Kino-Fassung (Regie: Peter Jackson) entfernt und doch erfüllen sie ihren Zweck: Man fühlt sich als Spieler in die Handlung der Bücher eingebunden.

Viele der regulären Quests münden in Herausforderungen, die nur mit einer Spielergruppe zu meistern sind. Notorische Einzelgänger werden zwar mit genügend Inhalten bedient, doch den meisten Spaß macht **Der Herr der Ringe Online** mit Kameraden. Das mag einigen Spielern sauer aufstoßen, doch wir sehen das so: Wozu überhaupt ein Online-Rollenspiel beginnen, wenn man keine Lust auf Mitspieler hat? Um leichter an eine Spielergruppe zu gelangen, hat Turbine ein brauchbares Such-Fenster integriert. In der Realität

PATCH-AUSBLICK

Noch vor dem Release des Hauptspiels kündigte Turbine das erste große Update „Die Ufer von Evendim“ an. Ganz schön clever, denn so gab es von Beginn an etwas, worauf man sich freuen konnte.

Das Update fügt das Gebiet Evendim im Norden von Eriador hinzu. Dort liegt das verlassene Annúminas, die frühere Hauptstadt von Arnor. In ihren Ruinen ruht ein Juwel, das Aragorn benötigt, um die Klinge Narsil neu zu schmieden.

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN
+ Frisches Level-30-Gebiet
+ 60 neue Quests
+ Neun zusätzliche Monster
+ Sammelbare Ausrüstungssets
+ Neue Musikinstrumente
+ Spieler können Musik tauschen
+ Neue Raid-Herausforderung: Die Schlacht um Helegrod



PRAKTISCH | Das Interface ist zwar keine Schönheit, doch dafür funktional. Selbst derart hektische Bosskämpfe behält man gut im Griff.

UNSER SONDERHEFT

Derzeit werkeln unsere Tipps&Tricks-Redakteure wie von Sinnen an einem Sonderheft zu Der Herr der Ringe Online. Wir stellen schon jetzt einige der Inhalte des unverzichtbaren Kompendiums vor.

Die Startgebiete gelöst: Übersehen Sie keine Quest, kein Item und keinen Hinweis mehr.
Detaillierte Klassenguides: Profi-Spieler verraten praktische Kniffe zu Ihrer Lieblingsklasse.
Instanz-Guides: Meistern Sie das Hügelgrab, Fornost und Agamaur!
Crafting-Guide: Geldsorgen? Machen Sie doch einfach mehr aus Ihrem Job!



benutzt das aber kein Mensch. Stattdessen sucht man entweder „vor Ort" nach Partnern oder man macht's auf die klassische Art: per Chat. Wundern Sie sich also nicht, wenn man Sie in Bree mit Hilfegesuchen überschwemmt. Wer sich daran stört, aktiviert einen Filter, der solche Nachrichten blockt. Mit zwei Klicks hat man so auf Wunsch seine Ruhe – prima! Schreibfaule Spieler nutzen ohnehin einfach die spielinterne Voice-Chat-Funktion. Diese klingt zwar nicht ganz so gut wie Teamspeak, erfüllt aber ihren Zweck sehr ordentlich, sodass wir auch diesbezüglich ein Lob aussprechen.

Der Voice Chat wird vor allem dann interessant, wenn sich eine Spielergruppe mit schweren Elite-Gegnern herumschlägt. Dann erst kommt nämlich das neuartige Kombo-System zum Tragen, bei dem die Spieler in korrekter Abfolge vier farbige Buttons drücken müssen. Je nach Farbkombination entstehen so unterschiedliche Effekte, etwa Gruppenheilung oder Flächenschaden. (Betrachten Sie dazu das Bilderbeispiel auf Seite 83 oben.) Da man sich per Voice Chat komfortabel mit seinen Teamkameraden absprechen kann, gelingen so selbst die schwierigsten Manöver.

> „Ob das Wirtschaftssystem geglückt ist, lässt sich derzeit noch nicht feststellen."

Auch als Handwerker ist man auf seine Mitspieler angewiesen. Anstatt sich nur einen Job gezielt herauszupicken, wählt man eine von sieben Berufsgruppen. Jede davon umfasst wiederum drei verschiedene Tätigkeitsfelder, die – und das ist der Clou – nicht alle zusammenpassen. Ein Beispiel: Als Rüstungsschmied bauen Sie Erze in der Wildnis ab und – wen wundert's – verarbeiten sie in einer Schmiede zu schweren Rüstungen. Das passt. Doch als dritten Beruf beherrschen Sie auch das Schneidern von leichten Kleidungsstücken. Ein Handwerk, das Sie nur mithilfe eines Försters ausüben können, weil nur er die notwendigen Tierfelle in eine brauchbare Form zu bringen vermag. Da man zu Beginn meist noch keine Mitspieler mit dem entsprechenden Ergänzungsberuf kennt, dauert es somit vielleicht eine Weile, bis man hier erste Erfolge feiert. Immerhin: Schon früh stellt man Items her, die sehr nützlich sind – und wenn es nur ein Paar schmuckloser Handschuhe ist.

Ob das Wirtschaftssystem rundum geglückt ist, lässt sich derzeit noch nicht feststellen. Im Auktionshaus (das funktioniert ganz ähnlich wie eBay) werden viele Gegenstände zu Wucherpreisen verhökert, während andere Items völlig unter Wert an den Mann gehen. Kurz: Die Preise schwanken wie ein Rudel besoffener Zwerge. Daran ist Turbine übrigens nicht ganz unschuldig: In den ersten Tagen seit dem Release waren viele Spieler nämlich völlig mittellos! Das lag an den horrenden Reparaturkosten, die mittlerweile per Patch abgemildert wurden. Ein Glück, denn sonst hätte sich diese Balancing-Schwäche

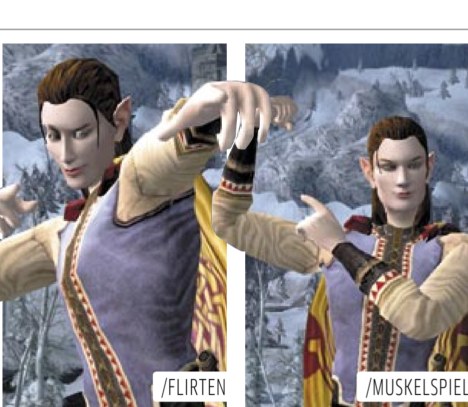
GROSSE GEFÜHLE

Mit simplen Tastaturbefehlen entlockt man seiner Spielfigur witzige Animationen.

Tipp: Eine Übersicht der Befehle befindet sich im Chatmenü.

/VERSPOTTEN

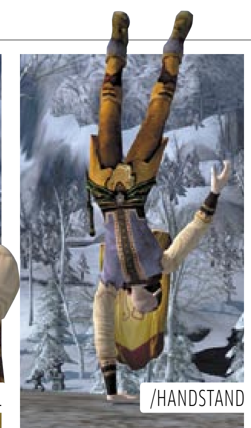
/STIMMUNG_ÜBERRASCHT



/SALUTIEREN

/FLIRTEN

/MUSKELSPIEL



/HANDSTAND

DIESE ABENTEUER ERWARTEN SIE IM BREELAND

Im Südwesten des Breelandes liegt die erste große Instanz des Spiels. Der von Grabunholden verseuchte Dungeon ist verwirrend aufgebaut und beschäftigt Spielergruppen ab Level 22 für ein bis zwei Stunden. Holen Sie sich unbedingt vorher die Quest für den Endboss, für die gibt's eine dicke Belohnung!



STABIL | Die Elite-Unholde stecken eine Menge Treffer weg.

Etwas versteckt hinter dem Tänzelnden Pony lehnt ein Waldläufer lässig an ein paar Fässern. Er vergibt die Aufgabe, den Steinriesen Svalfang im nördlichen Brandywald zu erledigen. Kein Dungeon, keine Vorquest, kein Gelaber: Manche Aufgaben in **Der Herr der Ringe Online** sind überraschend kurz und knackig. Suchen Sie sich für den Riesen eine Spielergruppe und setzen Sie kombinierte Attacken ein!

DAVID GEGEN GOLIATH | Auf Distanz schleudert der Riese mächtige Gesteinsbrocken auf die Spieler. Barden und Schurken erleichtern den Kampf enorm!

In den Mückenwassermooren lässt es sich hervorragend jagen: Viele NPCs bieten Ihnen Belohnungen, wenn Sie Insekten wie Riesenspinnen und Sichelfliegen zur Strecke bringen. Obendrein erhalten Sie für das Besiegen dieser Gegner weitere Taten, an deren Ende neue Eigenschaften winken.

Friedlich und entspannt geht es in Stadel, einem Dorf südöstlich von Bree, zu. Inmitten sattgrüner Wiesen und Felder haben sich dort die Hobbits niedergelassen. Wer Ambitionen auf eine Koch- oder Bauer-Karriere hat, sollte also unbedingt vorbeischauen! Aufgrund der vielen geschäftigen Spieler in Stadel kommt hier ein besonders dichtes Rollenspiel-Feeling auf. Praktisch: Viele Aufgaben in der Gegend sind nur kleine Botengänge, durch die man in kurzer Zeit eine Menge Erfahrungspunkte erhält.



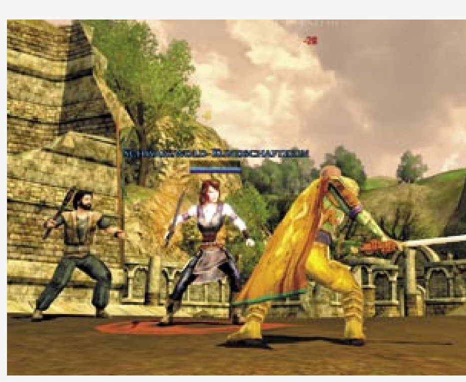
Richtig gute Quests erlebt man bei den Räubern der Schwarzwolds. Im östlichen Chetwald befragt man Informanten, beschafft Dokumente, eliminiert Befehlshaber – das allein wäre bereits spannend genug. Richtig dramatisch ist aber die Questreihe „Epischer Prolog“ der Menschen: Hier wird man Zeuge, wie der Waldläufer Amdir langsam zum schrecklichen Nazghul mutiert!

ARBEIT | Die belebte Stadt ist Dreh- und Angelpunkt für Handel und Handwerk.

Freunde und Mitstreiter findet man am besten in der Stadt Bree. Neben Klassentrainern gibt es dort außerdem einen Spielmeister, bei dem man seine Eigenschaften neu verteilt. Über einen sogenannten Spiegelteich können Sie sich zu Ihren Teammitgliedern teleportieren, wenn diese sich in eine Instanz gewagt haben – das erspart lange Laufwege, sehr praktisch!



TREU | Als vielseitiger Hauptmann (rechts im Bild) teilt man wenig Schaden aus. Daher ruft man auch einen NPC-Herold (links) herbei, der einen sehr guten Buff besitzt und aktiv mitkämpft.





ZWIESPALT | Gegen die epische Quest bei Tom (rechts im Bid) wirken manche Standardaufgaben (links) etwas uninspiriert.

Die epische Questreihe führt Sie kreuz und quer durchs Auenland. Dabei erforschen Sie auch den verschlungenen, wunderbar atmosphärischen Alten Wald. Ein Highlight für jeden **Der Herr der Ringe**-Fan ist dort die Begegnung mit Tom Bombadil. Die immerzu fröhliche Kultfigur vergibt herausfordernde Quests, die bis in die Hügelgräberhöhen hineinreichen. Genial: Am Ende eines Bosskampfes erscheint Tom dramatisch als Retter in der Not!



BEHERZT | Ruinen sind oft von Wildtieren bevölkert, lassen sich mit etwas Vorsicht aber meist im Alleingang säubern.

Uralte Ruinen der Dúnedain finden Sie überall im Breeland verstreut. Halten Sie dort die Augen offen! Wer fleißig die teils gut versteckten Artefakte sammelt, erhält nämlich eine neue Eigenschaft. Es sind solche motivierende Ideen, die Entdeckernaturen belohnen und auch mal abseits von Kämpfen, Crafting und Quests für Spielspaß sorgen.

ES GIBT VIEL ZU TUN



VON BUGS UND WÜNSCHEN

Der Herr der Ringe Online ist wie die meisten seiner Genrekollegen nicht frei von Bugs und Mängeln. Hier lesen Sie nicht nur unsere Meinung, sondern auch was sich unsere Leser denken und wünschen.

LESERMEINUNGEN

DER KARTENBUG

Die Nummer 1 unserer Leser. Der Bug deckt bereits erkundete Gebiete auf der Übersichtskarte einfach wieder zu – unheimlich nervig. Dass Turbine keinen Eilpatch für dieses Problem bereitstellt, grenzt an Fahrlässigkeit.

DER ABSTURZ-BUG („CTD-BUG")

Crash to Desktop, kurz: CTD. Ein typischer, denkbar störender Bug, der angeblich wegen eines Speicherleaks auf manchen Systemen zustande kommt.

EINWAHLPROBLEME

Mehrmals klappten die Login-Server unter dem Andrang der Käufer zusammen – fast normal für ein Spiel dieser Größenordnung. Dennoch: Unsere Leser wünschen sich, dass so etwas nicht passiert.

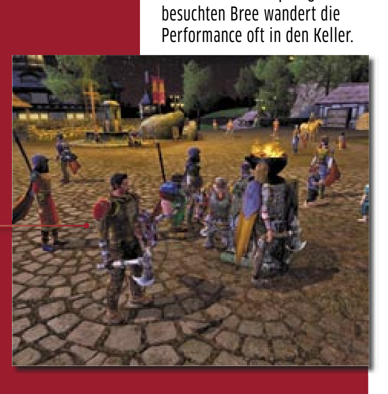
STARKES RUCKELN

Viele Spieler klagen über stotternde Frameraten, sobald sie die Stadt Bree betreten. Ein Problem, das wir auch während unseres Tests gelegentlich beobachten konnten.

WITZIG | Ein sympathischer, harmloser Fehler: Das Reh stolziert über tiefes Wasser.



WENIGER WITZIG | Im gut besuchten Bree wandert die Performance oft in den Keller.



AUSSERDEM WÜNSCHEN WIR UNS ...

MEHR ÜBERSICHT UND KOMFORT BEIM REITMEISTER

Man sollte auf einer Karte seine Reiseroute festlegen können. Wie in **WoW**.

VERBESSERTE KI FÜR DIE BEGLEITER VON HAUPTMANN UND KUNDIGER

Die Pets bleiben noch zu oft an Abgründen, Klippen und Hindernissen hängen.

in der Wertung bemerkbar gemacht. Gegen Level 18 sollte man jedenfalls über genügend Silber verfügen, um sich auch mal etwas leisten zu können. Ob daraus aber eine gesunde Spielwirtschaft entsteht, lässt sich derzeit natürlich noch nicht abschätzen.

Bei der Charakterentwicklung geht Turbine einen eigenen, interessanten Weg. Klassische Talentbäume und Skillpunkte gibt es nämlich nicht. Stattdessen kommen sogenannte Eigenschaften (viele Spieler benutzen den Englischen Begriff „Traits") zum Einsatz. Das simple Prinzip: Wer zum Beispiel eine bestimmte Menge an Spinnen besiegt, erhält den Titel Spinnen-Bezwinger. Den kann man sich stolz an seinen Charakternamen heften, ohne dass dies zunächst spielerische Vorteile mit sich brächte. Wer dann jedoch weiter brav seine Spinnen erlegt, bekommt dafür bald eine der besagten Eigenschaften verliehen. Das sind kleine Pakete aus Statusverbesserungen: mehr Lebenskraft, ein Bonus auf den Stärkewert, geringe Giftanfälligkeit – solche Dinge eben. Mit den Eigenschaften baut man individuell seinen Charakter auf. Es gibt Dutzende dieser Pakete und viele erhält man nicht nur über das Kämpfen. Wer beispielsweise eine Ruine der Dúnedain entdeckt, bekommt automatisch die Aufgabe übertragen, den Rest der antiken Baustätten zu finden. Und auch hier winkt am Schluss eine neue Eigenschaft als Belohnung – selbst der faulste Spieler lässt sich so noch zu einer kleinen Entdeckungstour überreden. Sehr schön!

Ein Nachteil des Eigenschaftensystems: Man entwickelt seinen Charakter nicht so flexibel wie mit einem Talentbaum. Alle Waffenmeister verfügen beispielsweise über die gleichen Fähigkeiten und werden daher immer eine offensive Klasse bleiben. Ein deutlicher Unterschied zu **World of Warcraft**, in dem man seine Klasse in drei unterschiedliche Richtungen skillen kann. Diese Vielfalt gibt es in **Der Herr der Ringe Online** – zumindest bislang – nicht. So muss sich erst noch zeigen, welche Anreize das Spiel in den hochstufigen Bereichen bis zum Maximallevel 50 bietet. Gleiches gilt für die geplanten Raid-Inhalte, bei denen sich 24 Spieler zu einer großen Gruppe zusammenschließen. Bis wir diese Kämpfe zu Gesicht bekommen, müssen wir allerdings noch ein Weilchen spielen – daher erlauben wir uns hier keinerlei Urteil.

Der Faktor „Rollenspiel" ist in **Der Herr der Ringe Online** angenehm ausgeprägt. Es gibt viele kleine und große Features, die spielerisch zwar rein gar nichts bringen, dafür aber für reichlich Spaß sorgen. Neben den bereits angesprochenen Titeln dürfen Sie zum Beispiel andere Spieler adoptieren und so

DAS KOMBO-SYSTEM IN AKTION

Simples Prinzip, große Wirkung: Das Kombo-System erleichtert Spielergruppen das Abenteurerleben.

DAS MENÜ (rechts)| Sobald jemand aus Ihrer Gruppe den Gegner betäubt, poppt das vierfarbige Menü auf.
1. DIREKTER SCHADEN (ROT) | Besitzt der Gegner nur noch wenig Lebenspunkte, klickt man Rot für direkten Schaden an.
2. MORALREGENERATION (GRÜN) | Sind die Lebenspunkte Ihrer Mitspieler bereits stark gesunken, ist Grün die richtige Kombination.
3. SCHADEN ÜBER ZEIT (GELB) | Gelb verursacht mehr Schaden als Rot. Ideal bei Bossgegnern!
4. KRAFTREGENERATION (BLAU) | Geht Ihrer Gruppe die Kraft aus, wählen Sie die blaue Kombo.

DIE AUSFÜHRUNG | Tempo ist entscheidend, denn der Gegner bleibt nicht ewig benommen. Vor Bosskämpfen sollte man sich daher untereinander absprechen, der Voice Chat hilft dabei. Schurken besitzen übrigens eine Fähigkeit, die garantiert eine Kombo-Attacke einleitet. Dadurch sind sie besonders für Instanzen begehrt.

DER EFFEKT | Grafische Bonbons wie dieses blau schimmernde Pferd unterstreichen eine erfolgreiche Kombo. Je nach Wahl der Farben entstehen so besonders mächtige Manöver, die auch verschiedene Effekte gleichzeitig haben können.

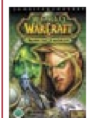
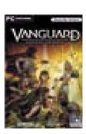
eine kleine Familie gründen. Oder Sie kaufen sich eine Laute und veranstalten vor dem Tänzelnden Pony in Bree ein kleines Konzert. Das Musiksystem ist flexibel genug, um tatsächlich eigene Kompositionen zum Besten zu geben. Und sollten Sie völlig untalentiert sein, stellen die anderen Spieler Ihr Geklimper einfach im Optionsmenü ab. Achten Sie auf die Details: Raucht Ihr Charakter beispielsweise eine bestimmte Sorte Pfeifenkraut, bläst er Muster und Formen in den Qualm – ganz wie Gandalf im ersten Film! Durch solch hübsche Features erhält **Der Herr der Ringe Online** eine ganz eigene, fast entspannte Atmosphäre.

Handwerklich haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht: Das Interface bedient sich munter bei den Errungenschaften der Konkurrenz. Klingt wie ein Vorwurf, ist aber ein Lob: Teilbare Quests, sinnvolle Tastenbelegung, eine Warteschleife für Skills im Kampf – auf solche bewährten Features möchten wir nicht mehr verzichten. Leider ist die Benutzeroberfläche optisch eher trist und skaliert nicht genug auf hohen Auflösungen mit. Immerhin genügt aber eine simple Tastenkombination, um alle sichtbaren Fenster nach Wunsch zu verschieben. Ein weiterer Tastendruck und die Anzeigen sitzen wieder fest.

Bei dem Schnellreisesystem per Pferd gehen die Meinungen unserer Redakteure auseinander: Felix Schütz findet das automatisierte Reiten zwischen zwei festgelegten Punkten ziemlich praktisch. Robert Horn hingegen ärgert sich, dass man die Route nicht wie bei **World of Warcraft** auf einer kleinen Karte festlegen darf. Ab Level 35 kann man sich – insofern man das nötige Geld besitzt – aber auch ein eigenes Pferd unter den Hintern schnallen. Zum Glück steuert sich das Tier genauso gut wie die eigentliche Spielfigur.

Bei der Technik hat sich seit der Beta-Version eine Menge getan, denn nun verfügt das Spiel auch über hochauflösende Texturen. Die fressen zwar viel Rechenkraft, werten die Grafik aber deutlich auf. Besonders die Rüstungen – deren Design nicht immer geglückt ist – wirken jetzt viel plastischer. Sonst gilt für die Grafik, was sich schon während der Beta-Version abzeichnete: **Der Herr der Ringe Online** ist visuell über weite Strecken beeindruckend und eine Zierde seiner Zunft. So schön das Spiel jedoch sein mag, es haben sich auch einige Bugs eingeschlichen, auf die wir in dem Kasten links genauer eingehen. Gemeinsam mit einigen deutlichen Ruckelanfällen, zuweilen auftretenden Einwahlproblem und sogar Abstürzen sinkt auch unsere Wertung. Daher die Frage, liebe Entwickler: Wo bleiben die Patches? ❑

ONLINE-ROLLENSPIELE IM VERGLEICH

 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE	 VANGUARD	 DER HERR DER RINGE ONLINE
	SPIELPRINZIP	
Zahllose Quests für Solisten und Gruppen führen durch die riesige Spielwelt. Auf hohen Charakterlevels verstärkt Raid-Inhalte mit der Jagd nach seltenen Items.	Ein auf lange Laufzeit ausgelegtes Online-Rollenspiel für Profis. Drei sich ergänzende Spielweisen sind möglich: Abenteurer, Diplomat und Handwerker.	Einsteigerfreundliches, storylastiges MMO mit Schwerpunkt auf Quests und Gruppenspiel. Hoher Rollenspiel-Faktor, dafür weniger Itemjagd.
	HINTERGRUND	
Azeroth ist über drei Strategietitel sowie Romane zum Epos gereift. Starke Story, die jedoch für die meisten Spieler im Hintergrund steht.	Typische Fantasy-Welt mit Orks und Elfen. Story und Quests sind okay, aufgrund eines verfrühten Releases aber noch nicht vollständig.	J.R.R. Tolkiens Buchtrilogie setzt den Rahmen für das Spiel. Neben **Star Wars Galaxies** das Online-Rollenspiel mit der mächtigsten Lizenz.
	WIRTSCHAFT	
Zwei Hauptberufe sowie einige „Nebenjobs". Nur auf sehr hohen Levels stellt man wirklich gute, aber auch teure Items her.	Handwerk ist ein zentrales Spielelement. Es kommt ein komplexes System zum Einsatz, das jedoch viel Zeit und Geduld erfordert.	Sieben Berufszweige mit je drei Tätigkeiten. Manche erfordern die Hilfe von Mitspielern. Hergestellte Items sind schon früh recht nützlich.
	CHARAKTERENTWICKLUNG	
Pro Klasse stehen drei Talentbäume zur Wahl. Erfahrungspunkte gibt's vor allem für besiegte Gegner.	Lineare, langsame Charakterentwicklung. Die meisten Erfahrungspunkte holt man über Quests.	Zügige, lineare Charakterentwicklung über Quests, die durch das Eigenschaftensystem aufgelockert wird.
	SPIELER-GEGEN-SPIELER (PVP)	
Dank Add-on ein gutes Ehresystem plus große Auswahl an Arenen und Schlachtfeldern. Auch stehen reine PvP-Server zur Wahl.	Zwei Arten von PvP-Servern: Jeder gegen jeden (FFA) oder in Fraktionen unterteilt. Hoher Nervenkitzel, da die Spielwelt nicht instanziert ist.	Als böse, hochstufige Kreatur kämpft man in einem festen Areal gegen andere Helden-Charaktere. Für Siege winken Schicksalspunkte.
	TECHNIK	
Technisch veraltete, aber flüssige und toll gestaltete Grafik mit Comic-Charme.	Extremer Hardwarehunger, daher schalten viele Spieler die schönen Grafikdetails ab.	Weitläufige Landschaften, feine Animationen, unzählige Details – die Grafik ist super.

DER PVP-MODUS

Ab Stufe 10 bietet sich den Helden Mittelerdes die Möglichkeit, den Konflikt in den Ettenöden zu erleben. Bis Ihr Charakter Stufe 40 erreicht hat, müssen Sie allerdings auf eine der vorgefertigten Monsterrassen zurückgreifen.



FLEISCHBERG | In den Festungen des Bösen treffen Sie auf riesige Trolle. Ohne Schlachtgruppe kommen Sie an denen nicht vorbei.

Der PvP-Modus ist derzeit die einzige Möglichkeit für Abenteurer, sich auf die böse Seite zu schlagen. Dazu wählen Sie am Wahrsagerteich in Bree eines von fünf Monstern aus und teleportieren sich in die Schlacht. Aber keine Angst, auch mit Ihrem liebevoll hochgelevelten Helden dürfen Sie das Areal betreten. Vorausgesetzt, Sie haben Level 40 erreicht. Da zum Zeitpunkt des Tests kaum Spieler diese Stufe erreicht hatten, war die Zone meist nur mit den Kreaturen Mordors bevölkert.

Das umfangreiche Gebiet in den Ettenöden erinnert an das Alteractal aus **World of Warcraft**: Genau wie dort können Sie nicht nur Ihre Fähigkeiten gegen andere Spieler messen. Sie nehmen Stützpunkte des Gegners ein und erfüllen Quests, die Ihnen aber keine Erfahrung, sondern Schicksalspunkte bescheren.

SCHICKSALSPUNKTE

SAMMELTRIEB | Abgeschlossene Aufgaben oder das Töten von Monstern und Spielern der gegnerischen Fraktion bringen begehrte Schicksalspunkte. Die investieren Sie entweder in Ihr Monster oder in Ihren Hauptcharakter.



Kern und Ziel der PvP-Klopperei sind die Schicksalspunkte, mit denen Sie Ihr Monster weiterentwickeln oder Ihrem Hauptcharakter nützliche Stärkungszauber (sogenannte Buffs) verpassen. Die begehrten Punkte gibt es nicht nur für besiegte Gegner, erfüllte Aufträge und eroberte Stellungen, sondern auch für Levelaufstiege Ihres Helden.

Der Haken bei der Sache: Verbraten Sie die Punkte für Ihren PvP-Bösewicht, haben Sie nicht mehr genug übrig für den Hauptcharakter.

QUESTS



FESTSCHMAUS | Im Süden der Ettenöden finden wir das Hobbit-Dorf. Da die Wichte ziemlich wehrhaft sind, kommen wir mit Verstärkung wieder.

Die Aufgaben, die Sie in den Ettenöden erwarten, sind ebenso vielfältig wie in den anderen Teilen Mittelerdes. Viele der Aufträge benötigen aber eine Schlachtgruppe und bringen Sie in feindliches Territorium.

Für den Armeekoch sollen wir beispielsweise Hobbits töten und ihre Beine mitbringen. Mit einer Gruppe überfallen wir das Dorf der Halblinge und metzeln sie nieder. Fies, aber spannend!



CHEFSACHE | Wenn wir schon mal da sind, kümmern wir uns auch gleich um den Bürgermeister des Örtchens.

KLASSEN & RASSEN












Die fünf Klassen des Monster-PvP wirken nur auf den ersten Blick neuartig: So entspricht der Schnitter etwa einem Waffenmeister, der Pirscher einem Schurken.

Ihr Wunschbösewicht besitzt zu Beginn des Abenteuers nur wenige Fähigkeiten, neue gibt's nur gegen Schicksalspunkte. Einen frisch eingetroffenen 40er-Heldencharakter schicken Sie damit aber trotzdem locker auf die Bretter.

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Leb wohl, geliebtes Azeroth! Ich ziehe nach Mittelerde."

Oft werde ich gefragt: „Ist das Spiel besser als **World of Warcraft**?" Dann antworte ich: „Nein. Es ist anders." Zwar bewirken Tastaturkürzel das Gleiche und viele Quests laufen ähnlich ab – doch bedienen beide Titel ein unterschiedliches Publikum. Wo Blizzards Platzhirsch mehr auf die Jagd nach Gegenständen und knüppelharte Raid-Instanzen setzt, ist **Der Herr der Ringe Online** vor allem eines: entspannt. Für Erfahrungspunkte und Ausrüstung löse ich in Ruhe meine Quests, anstatt stundenlang Instanz-Bosse zu „farmen". Ja, auch das kann süchtig machen! Die vielen Aufgaben am Wegesrand, die Titel, die epische Hauptquest – alles passt wunderbar zu Tolkiens Buchvorlage und wirkt kein bisschen aufgesetzt. Toll finde ich die vielen Extras für Rollenspieler, allen voran die Musikinstrumente: Wenn ich durch Bree laufe, gehört es für mich einfach dazu, dass irgendwo ein Spieler am Straßenrand seine Klampfe zupft! Doch wie geht's nun weiter? Ist das Balancing im „Endgame" gelungen? Machen Raids auf Dauer Spaß? Ich werde es herausfinden. Wenn Turbine derweil noch die letzten technischen Mängel in den Griff bekommt und fleißig neue Inhalte bereitstellt, prophezeie ich Mittelerde eine rosige Zukunft.

MEINE MEINUNG |

Robert Horn

„Ich bin stolz, ein Schneckenquetscher zu sein!"

Zugegeben, am Anfang fiel mir der Einstieg nicht leicht. Einen Hobbit sollte ich spielen, zu Testzwecken hieß es. Kein stolzer Elb durfte es sein, kein gepanzerter Zwerg. Nach ersten zaghaften Schritten zog mich die liebevoll gestaltete Welt der Halblinge in ihren Bann. Wer sonst klaut schon Kuchen, verteilt Post oder spielt Verstecken, um eine Stufe aufzusteigen? Die niedlichen Aufgaben, die ich übernehme, passen perfekt zu dem winzigen Volk. Erst später, als ich Bree erreiche, wird es richtig ernst. Plötzlich kämpfe ich gegen Untote oder Wargs, bilde Gefährtengruppen und begleite Streicher persönlich. Das Spiel hat mich voll gepackt. Einzig mit dem umständlichen Reisesystem per Pferd kann ich mich nicht anfreunden. Hobbits mögen wohl einfach keine Pferde.



1 DRAMATIK | Alle vier Rassen starten mit unterschiedlichen instanzierten Missionen und jede davon ist gut. Menschen und Hobbits erleben noch in ihrer ersten Spielstunde, wie die Stadt Archet lichterloh in Flammen aufgeht. Selten war der Einstieg in ein MMO packender!



2 GLEICHGESINNTE | Als Mensch streift man unweigerlich das Dörfchen Stadel. Hier geht es zu wie im Taubenschlag: Spieler erledigen reihenweise Quests, besorgen Gegenstände, bestellen Felder, schmieden Waffen, unterhalten sich, bilden Gruppen und handeln. Einfach herrlich!

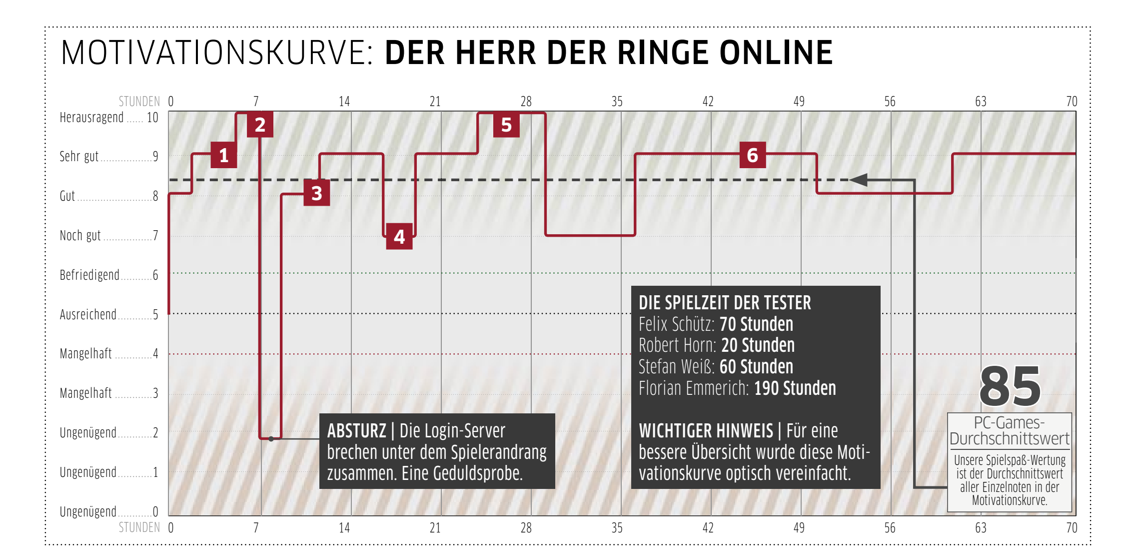


3 FREUD UND LEID | Die ersten Quests führen uns in die Stadt Bree – wir sollen Streicher alias Aragorn treffen. Super: Der Ort ist atmosphärisch, bietet Klassentrainer, Quests und Händler im Überfluss. Nicht so super: Beim Betreten stellen wir auf schwächeren Systemen teils üble Ruckler fest.



LIEBLICH | Der Alte Wald ist verwirrend, aber auch schön. Hier steht Goldbeere vor ihrer malerischen Quelle.

4 DER RECHTE PFAD | Ein guter Orientierungssinn ist das A und O im Alten Wald. Wer sich – wie wir – ständig verläuft, droht Bekanntschaft mit kniffligen Elite-Bäumen zu machen. Ein Spielabschnitt, der uns kurzzeitig sogar ein bisschen genervt hat.



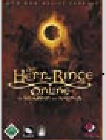


5 AUF DER JAGD | Viele Quests führen uns in die Hügelgräberhöhen. Dort finden wir schnell Anschluss an andere Gruppen, beenden einen Auftrag nach dem nächsten. Motivation im Vorteilspack! Unser Highlight: Wir meistern die erste echte Herausforderung: die Instanz „Das große Hügelgrab".



6 KAMPFERPROBT | Immer besser bringen wir uns in Spielergruppen ein, die Freundesliste füllt sich, der Spielspaß steigt. Bei der Instanz „Rückeroberung der Wetterspitze" stecken wir dennoch eine schwere Niederlage ein. Frust? Nicht die Spur! Wir versuchen es einfach noch mal. Und noch mal ...

DER HERR DER RINGE ONLINE



Ca. € 45,-
24. April 2007
USK: Ab 12 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Turbine
Titel vom selben Entwickler: D&D Online | Asheron's Call
Publisher: Codemasters
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Enorme Weitsicht, schöne Licht- und Wassereffekte, gutes Gegnerdesign; alles in allem eines der schönsten MMOs unserer Zeit
Sound: Wenig, aber sehr gute deutsche Sprachausgabe; passende Soundeffekte und stimmungsvolle, aber zurückhaltende Musik
Steuerung: Guter Genrestandard plus eine Handvoll kluger Komfortfunktionen; Bildschirmanzeigen lassen sich direkt im Spiel verschieben

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Mittelerde ist ein gewaltiger, stetig wachsender Online-Spielplatz. Bei Redaktionsschluss umfasste das Spiel neun sehr große Gebiete, das Levelmaximum lag bei Stufe 50.
Zahl der Spieler: Tausende pro Server

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: AthlonXP 3500+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT (256)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM, Radeon X 1950 XTX (512)

JUGENDEIGNUNG

Das Spiel verzichtet auf Bluteffekte jeder Art. Gekämpft wird sowohl gegen Tiere und Monster als auch gegen Menschen, Zwerge und Elben. Im Monsterplay-Modus übernimmt man die Kontrolle eines bösen Charakters, der auch Hobbit-Dörfer überfallen kann. Die Darstellung ist im Gegensatz zu **World of Warcraft** eher realistisch als comichaft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.12
Gespielte Minuten: 4.200 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 70:00
Monatliche Gebühr: Max. € 12,99

Auch die ersten Patches beheben nur wenige der bekannten Bugs. Hin und wieder muss man Abstürze in Kauf nehmen. Trotzdem: Das Spiel ist in seiner jetzigen Form bereits sehr gut spielbar.

PRO UND CONTRA

- + Tolle, sehr gut umgesetzte Lizenz
- + Massenhaft Quests
- + Innovativ und motivierend: Taten und Eigenschaften
- + Spannende Story-Missionen
- − Klassenentwicklung streng linear
- − Diverse, meist kleinere Bugs und zuweilen starkes Ruckeln in Bree

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

DER HERR DER RINGE ONLINE

Technik-Check

Von: Frank Stöwer

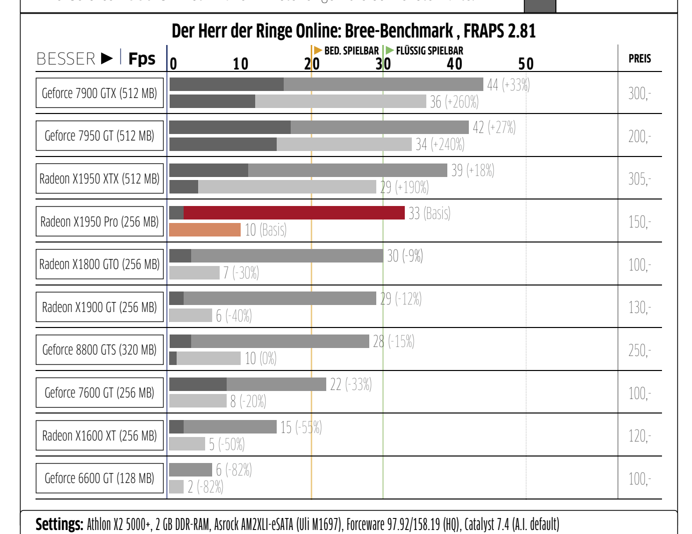
Mit unseren Hardware-Hilfen sind Sie für Ihren Besuch in der virtuellen Mittelerde bestens gerüstet.

Damit Sie vor allem in Städten mit vielen Objekten und Charakteren nicht ständig über nervige Ruckler beklagen, ist eine Zweikern-CPU Pflicht, etwa Core 2 Duo E6400 oder Athlon 64 X2 5000+. Mit der Einkern-Variante verschenken Sie 17 Prozent an Leistung (gemessen mit Athlon 64 X2 4600+ und 4000+). Spielen Sie mit 1 GB Arbeitsspeicher, müssen Sie längere Ladezeiten in Kauf nehmen. Außerdem sollten Sie für eine bessere Performance in Metropolen wie Bree die Texturdetails auf „Hoch“ stellen. ❑

Der Herr der Ringe Online

- Die Geforce 8800 GTS liefert eine ungewöhnlich schlechte Leistung ab.
- 256 MB Grafikspeicher sind viel zu leistungsschwach für 4xFSAA/8:1 AF.
- Die Geforce 7900 GTX ist in allen Einstellungen die schnellste Karte.

1.024x768, kein AA/AF
1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Minimum-Fps



Settings: Athlon X2 5000+, 2 GB DDR-RAM, Asrock AM2XLI-eSATA (Uli M1697), Forceware 97.92/158.19 (HQ), Catalyst 7.4 (A.I. default)

DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

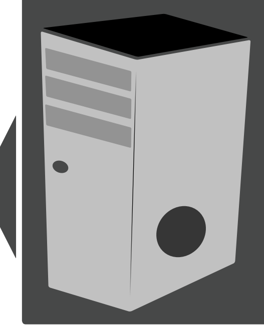
- **Auflösung/Kantenglättung:** 1.024x768/Keine
- **Entfernte Objekte, Modell-Details, Flüssige Animationen:** Mittel
- **Material-Details:** Hoch
- **Darstellung entfernter Landschaftsobjekte/Zierobjekte:** Hoch
- **Atmosphärische Details:** Mittel
- **Textturdetails/-filter:** Hoch/Scharf
- **High-Quality-Beleuchtung/Glanzlichter:** Aus
- **Oberflächenreflexionen/Landschaftsbeleuchtung:** Hoch
- **Landschaftsschatten/Stencil-Schatten:** Mittel
- **Umgebungs-Stencil-Schatten:** Aus
- **Post-Processing-Effekte:** Aus
- **Kombinierte Meshes für Spieler/3D Objektporträts:** Aus/Aus


SCHWACH AUF DER BRUST | Weder Prozessor noch Grafikkarte sind ausreichend leistungsstark für alle Details.



SYSTEMKONFIGURATION

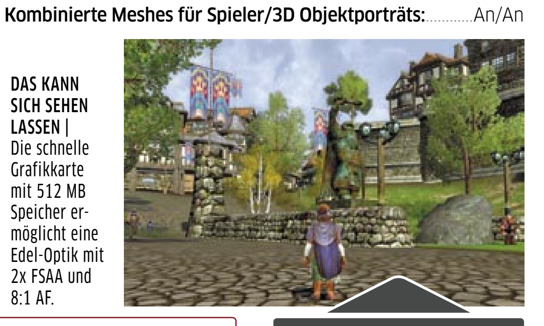
- **PROZESSOR:** Athlon 64 3500+
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 7600 GT (256)
- **ARBEITSSPEICHER:** 1 GB RAM



EINSTELLUNGEN:

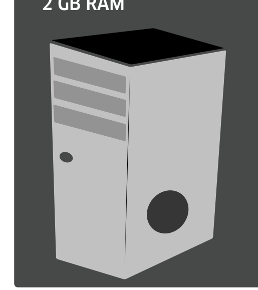
- **Auflösung/Kantenglättung:** 1.280x1.024/2x
- **Entfernte Objekte, Modell-Details:** Ultrahoch
- **Animationen/Material-Details:** Hoch
- **Darstellung entfernter Landschafts-/Zierobj.:** Sehr hoch/Ultrahoch
- **Atmosphärische Details:** Mittel
- **Textturdetails/-filter:** Sehr hoch/Anisotropisch (8x)
- **High-Quality-Beleuchtung/Glanzlichter:** An
- **Oberflächenreflexionen/Landschaftsbeleuchtung:** Hoch/Sehr hoch
- **Landschaftsschatten/Stencil-Schatten:** Hoch/Ultrahoch
- **Umgebungs-Stencil-Schatten:** An
- **Post-Processing-Effekte:** An
- **Kombinierte Meshes für Spieler/3D Objektporträts:** An/An

DAS KANN SICH SEHEN LASSEN | Die schnelle Grafikkarte mit 512 MB Speicher ermöglicht eine Edel-Optik mit 2x FSAA und 8:1 AF.



SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE:** Radeon X1950 XTX (512)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



LEISTUNGSCHECK

Spielbarkeit: Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

***Qualitätsmodus:** Bei High-End-Karten aktivieren wir für eine Edel-Opik eine zweifache Kantenglättung sowie einen vierfachen anisotropen Texturfilter.

GRAFIKKARTEN / PROZESSOREN		Geforce 6600 GT, Geforce 8500 GT, Radeon X800 Pro, Radeon X1650 Pro: 800x600	1.024x768	Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7600 GT, Radeon X1600 XT, Radeon X1800 GTO/XL: 1.024x768	1.280x1.024	Geforce 7900/7950 GT, Geforce 8600/8800 GTS, Radeon X1900 XT/GT, Radeon X1950 GT/Pro: 1.024x768	1.280x1.024	Geforce 7900 GTX, Geforce 8800 GTS/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, Radeon X2900 XT: 1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+/64 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 4000+/X2 4200+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 5000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM

256 MB	512 MB
1.024 MB	2.048 MB

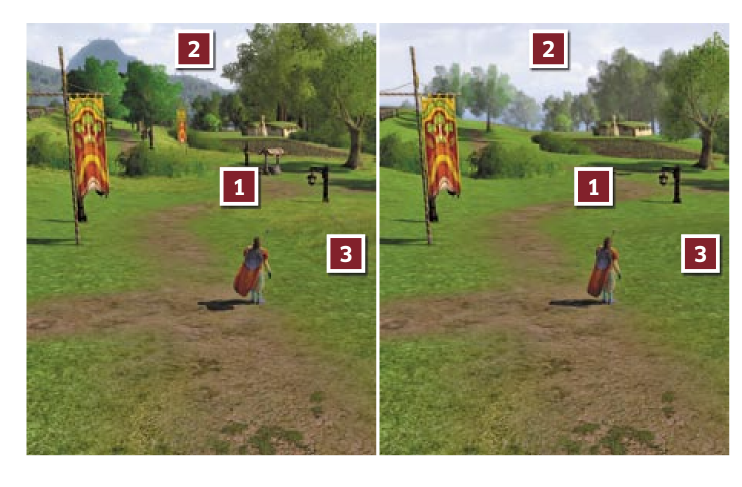
Für ein nahezu ruckelfreies Online-Rollenspiel-Vergnügen muss in Ihrem Spiele-PC nicht nur eine CPU mit der Kraft der zwei Kerne, sondern auch eine Grafikkarte der oberen Mittelklasse stecken. Neben 2 GB Arbeitsspeicher verlangt der Titel für sehr hohe Auflösungen und Antialiasing auch mindestens 512 MB Video-RAM.

TUNING

Die drei wichtigsten Tipps

TIPP 1:
ENTFERNTE OBJEKTE AUSSCHALTEN

Die Pixellandschaft ist mit vielen Objekten ausstaffiert, die in der Ferne gut zu erkennen sind. Gibt es allerdings Performance-Probleme, sollten Sie darauf verzichten. Stellen Sie die Option „**Entfernte Objekte**“ auf „Niedrig“ (1), können Sie die Gesamtleistung um 94 Prozent erhöhen. Wer zusätzlich mit geringer Weitsicht (**Darstellung entfernter Landschaftsobjekte**) (2) und ohne detaillierte Gras-Texturen (**Darstellung entfernter Zierobjekte**) spielt (3), erhöht die Fps-Leistung um bis zu 21 respektive 12 Prozent.



TIPP 2:
QUALITÄT DER BELEUCHTUNG VERRINGERN

In der höchsten **Qualitätsstufe** ist **die Beleuchtung** aufwendig. Die Zahl der Lichtquellen ist groß, etwa Licht, das durch die Fenster von Gebäuden scheint (1). Dazu kommen Reflexionen auf Oberflächen wie Kopfsteinpflaster (2). Da die Grafikkarte größtenteils die Beleuchtungsberechnung übernimmt, empfehlen wir Spielern mit einer leistungsschwachen Karte, mit der einfachen Variante ohne die geschilderten Details vorliebzunehmen. Als Belohnung winkt eine Performance-Steigerung von bis zu 21 Prozent.



TIPP 3:
POSTPROCESSING-EFFEKTE DEAKTIVIEREN

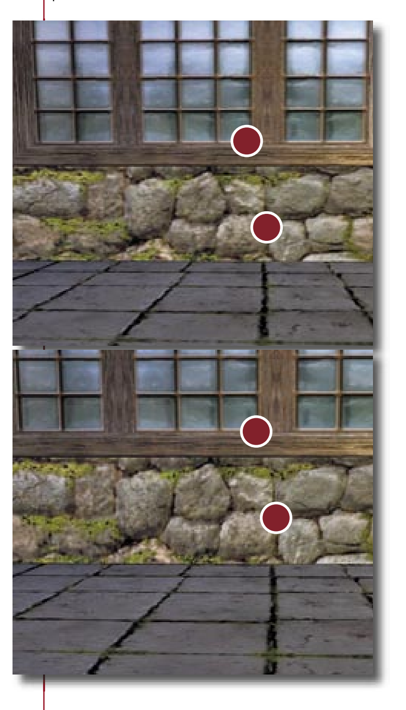
Turbine hat dem Online-Rollenspiel keine echte HDR-Beleuchtung spendiert. Postprocessing-Effekte wie Bloom und Glow-Mapping sorgen aber für eine wirklichkeitsnahe Beleuchtung mit Überstrahleffekt am Himmel (1) und bei Reflexionen des Sonnenlichts auf Objekten (2). Diese optische Aufwertung kostet allerdings einiges an Grafikleistung. Im Test mit einem Athlon 64 3000+, 2 GB RAM und einer Geforce 7600 GT kletterte die Framerate um 48 Prozent, als wir die die beiden Effekte deaktivierten.



DIE DETAILS IM ÜBERBLICK

Das umfangreiche Grafik-Optionsmenü erlaubt viele Einstellungen. Die optischen Unterschiede sieht man oft erst bei einem genauen Vergleich.

Wählen Sie bei den Texturdetails den Wert „Sehr hoch“ statt „Hoch“, benötigen Sie eine Grafikkarte mit mindestens 256 MB Video-RAM. Dafür sind alle Texturen sichtbar schärfer dargestellt und wirken deutlich plastischer.



Bodentexturen offenbaren den grafischen Unterschied zwischen dem trilinearen Texturfilter und der Option „Sehr scharf“. Lediglich bei der letztgenannten Einstellung fällt die Bodentextur der weiter entfernten Kopfstein-Textur nicht verwaschen, sondern scharf aus.



POST MORTEM | Nahkämpfer plagen sich mit Zombies und Ghouls herum, da diese Giftschaden austeilen.

FLUGSHOW | Die per Motion Capturing aufgenommenen Animationen sorgen für spektakuläre Kämpfe.

ES WERDE LICHT! | Gegen mächtige Gegner wie diesen Drachen rufen Sie sich als Zauberer Hilfe herbei – wie diesen Golem (links). Zusätzlich hilft ein Schutzschild um Ihren Charakter, den Feuerschaden zu minimieren. So können Sie entspannt Sturmgewitter heraufbeschwören, welche dem Grisu-Verschnitt Hören und Sehen vergehen lassen.

Two Worlds

Von: Christian Burtchen

Reichen die innovativen Features, damit Antaloor auf den Genre-Thron steigt?



AUF PCGAMES.DE
● VIDEO ZUM SPIEL

Horrorsituationen im Leben eines Spieleredakteurs, Folge 52: in einem Rollenspieltest möglichst die Konstruktion „Alter ego" vermeiden! Versuchen wir's. In **Two Worlds**, dem ersten Rollenspiel der polnischen Entwickler Reality Pump, steuern Sie Ihren Avatar durch die Fantasy-Welt Antaloor. Wozu das Ganze? Vordringlich geht es Ihrem Alter ... Ihrem Spielcharakter darum, Ihr vor einiger Zeit entführtes Schwesterherz wiederzufinden. Naheliegenderweise erschöpft sich **Two Worlds** aber nicht in einem einfachen Fantasy-Remake von Jörg Wontorras **Bitte melde dich!**: Im Laufe der Erzählung werden Ihnen immer weitere Details der Familiengeschichte klar, die unheilvoll mit dem vermeintlichen Ableben des orkischen Gottes Aziraal verknüpft ist. Sie erfahren erst zum Ende von **Two Worlds**, auf welche zweite Welt der Spieletitel eigentlich anspielt. Dann haben Sie die Möglichkeit, den Fluch des Blutes, so der Name der Hauptquest, auf verschiedene Weisen zu lösen – sonst ist die **Two Worlds**-Narration streng linear.

Two Worlds setzt im Gegensatz zu anderen Rollenspielen auf eine vollkommen freie Charakterentwicklung: Mit jedem Aufstieg zu einer neuen Stufe verteilen Sie Attributs- und Fähigkeitspunkte und entwickeln sich so nach und nach zum Magier, Fernkämpfer, Meuchelmörder oder Barbaren.

Etwas enttäuschend ist die Präsentation der Handlung, denn weder technisch noch künstlerisch überzeugen die gelegentlich eingestreuten Videosequenzen. Auch die Gestaltung der Personen können wir bestenfalls als sehr eigenständig bezeichnen.

Um die wichtigsten Fragen unser Leser – „Ist es besser als **Gothic 3**? Oder als **Oblivion**?" –, zu beantworten: Das kommt ganz darauf an. Wenn Sie viel Wert auf eine glaubhafte Hauptquest mit guter Handlung legen, ist **Two Worlds** in jedem Fall Ihre Wahl. Eine Einladung zur Pulitzer-Preis-Verleihung ist für die **Two Worlds**-Autoren zwar nicht wahrscheinlich. Doch im Vergleich zur knappen **Oblivion**-Story oder zur **Gothic 3**-Geschichte mit ihrem „Wir hatten vor, etwas ganz Großes schaffen, dann wollte Jowood das Spiel aber früher raus-

DIE DREI WICHTIGSTEN FEATURES

Neben einer glaubwürdigen Spielwelt und einer epischen Geschichte möchte Two Worlds noch mit drei kleinen, innovativen Features punkten.

DER SCHMUTZIGE TRICK | Nicht ehrbar, aber gegen Feinde ohne Schild von Vorteil: kurz mit dem Fuß Dreck in das Gesicht des Gegners schleudern! Kann er nichts sehen, machen Sie deutlich mehr Schaden und die Chancen für kritische Treffer erhöhen sich. Allerdings können auch Sie im Kampf geblendet werden.





KARTENSPIEL | In **Two Worlds** sammeln Sie Zauberspruch- und Boosterkarten. Letztere verringern etwa den Mana-Verbrauch eingesetzter Sprüche. Sammeln Sie mehrere identische Spruchkarten ein, verstärken sich Wirkung und Mana-Kosten. Problematisch: Die Spruch-Abbildungen ähneln sich sehr.

AUFBAU | Gegenstände desselben Rüstungssets können übereinandergelegt werden und verstärken sich dann. Somit lohnt es sich, auch später im Spiel noch die Anfangsrüstung im petto zu haben. Sehr gut: Sie können auch Edelsteine mit Spezialschaden auf Waffen sockeln.





DOPPELSPITZE | Diese drei Reaper bekommen die Klinge unseres reich verzierten Zweihandschwertes zu spüren, die wir zusätzlich mit Giftschaden versehen haben.



STREICHHOLZ | In manchen Dungeons stürzen weit über hundert Skelette auf Sie ein. Was anfangs unmöglich erscheint, wird mit entsprechender Bewaffnung zur puren Metzelei.

bringen"-Odeur ist das Antaloor-Epos deutlich überlegen.

Wo wir gerade bei **Gothic 3** sind: Sie denken jetzt sicher mit Grausen an – vorsichtig ausgedrückt – den einen oder anderen Bug im Spiel. Hier können wir auf weiter Flur Entwarnung geben: Antaloor präsentiert sich weit weniger fehleranfällig als die **Gothic**-Welt Myrtana (siehe Kasten „Bug-Alarm" auf Seite 90).

In einer anderen Welt versinken, das Telefon sicherheitshalber abschalten und die Tiefkühlpizzaabteilung des nächstgelegenen Einzelhandles präventiv komplett ins eigene Inventar packen, das ist seit jeher die Kernstärke von Rollenspielen. Daher fragten die meisten Leser im Forum auf www.pcgames.de den Verfasser, wie denn die Quests seien und ob die Atmosphäre stimme.

In diesen Aspekten bietet **Two Worlds** eine solide Leistung, ohne jedoch an der Genre-Referenz **Oblivion** zu kratzen. Antaloor für sich genommen ist riesig – fast etwas zu groß – und abwechslungsreich. Sie laufen hoch im Norden über schneebedeckte Felder und bekommen es mit Eisbären und Schnee-Giganten zu tun. Im Südosten erstreckt sich die Wüste Drak'ar, in der Drachen und Skorpione auf Sie warten. Südlich davon erstreckt sich eine Lavalandschaft mit abgestorbenen Bäumen. Wandern Sie bis ans Meer im Westen, schließen Sie vor den Toren der Stadt Ashos Bekanntschaft mit den insektenartigen Trachiden. Den Großteil Antaloors macht in gewohnter **Gothic**- und **The Elder Scrolls**-Manier mitteleuropäischer Wald aus, wie er klimawandelbedingt auf Erden immer seltener vorkommt. Hier schlagen Sie sich mit Wölfen, Bären und (nicht übermäßig starken) Wildschweinen, mit Groms und Banditen herum. Südlich des großen Flusses Gon sieht die Welt ein ganzes Stück trister aus und jede Menge Orks, Sinns oder Höllenmeister kreuzen Ihren Weg.

Und dann sind da noch jede Menge Dungeons und die mysteriöse pentagrammförmige Festung im Osten mit den Untoten drumherum – ob das was zu bedeuten hat …? Sie merken: In Antaloor ist allerorten viel los. Die Geschichte führt Ihr Alt … Ihren Spielcharakter nach und nach durch die ganze Welt, einige Lücken erkunden Sie aber wie Major Tom völlig losgelöst auf eigene Faust.

Lohnt sich das? In einigen Fällen zahlt es sich aus, den unbekannten Flecken der Karte einen Besuch abzustatten, um neue Questreihen aufzudecken und auch weiter in die Mythologie Antaloors einzusteigen. Im Fischerdorf Clovelly etwa finden Sie heraus, warum der Wassergott Yatholen nach einem Bruderstreit den Ort mit einer Plage Scapulari (tendenziell aggressive Monster) überzieht. Das Ende der Quest stimmt dann durchaus traurig … Allerdings: Die meisten Quests erreichen nicht dieses Niveau. Neben einigen Standard-Aufgaben („Töte den Oger bei der Windmühle") sind mitunter derart

ZEIGEN SIE CHARAKTER!

Herzstück jedes Rollenspiels ist die Entwicklung Ihres Spielcharakters. Wir stellen die wichtigsten Aspekte vor.



FUNDAMENT | Die oberen Skills sind grundsätzliche Fähigkeiten, die Ihnen allgemein im Spiel weiterhelfen – Reiten, Schwimmen, Schlösserknacken und Schleichen etwa.

SCHWIMMEN | Nur wenige Brücken führen über den Gon und manch Wiederbelebungsschrein liegt auf einer Insel in Seen. Daher lohnt es sich besonders für ungeduldige Spieler, die Schwimmgeschwindigkeit mit dieser Fähigkeit zu erhöhen.

WASSERMAGIE | Die Sprüche dieser magischen Schule sind besonders gegen Drachen wirkungsvoll, denen Sie Eisschaden verpassen, während Sie sich feuchtfröhlich vor Feuerschaden schützen.

MAGIE | In **Two Worlds** gibt es fünf Magie-Schulen (Feuer, Erde, Wasser, Luft, Nekromantie). Haben Sie diese bis zur obersten Stufe trainiert, stehen Ihnen die mächtigsten Zauber zur Verfügung.

STARKE HAND | Trivial und gut: Mit dieser Fähigkeit erhöhen Sie Ihre Treffer im Nahkampf. Als Magier können Sie zusätzlich per Spruch Ihre Stärke aufwerten und Drachen mir nichts, dir nichts erledigen.

SEKUNDÄRE KAMPFFÄHIGKEITEN | Der berüchtigte fiese Trick, vor allem aber Spezialfähigkeiten wie das Schildbrechen oder der defensive Kampf, sind in dieser Gruppe. Nicht wundern: Dieser Charakter ist ein Magier und schert sich deshalb kaum um körperliche Auseinandersetzungen.

PRIMÄRE KAMPFFÄHIGKEITEN | Den Angriff verbessern, kritische Treffer erringen oder gegnerische Waffen blocken (Bild): Nicht nur passionierte Nahkämpfer sollten diese Skills ausbauen.

VERBRENNEN | Wenn Sie gerade ohnehin eine Fackel dabei haben, können Sie mit dieser Spezialfähigkeit Ihrem Gegner die Flamme ins Gesicht werfen.

MULTIPFEIL | Etliche Orks und Banditen machen Ihnen damit das Leben schwer – nun drehen Sie den Spieß um. Nervig: Sie müssen zwischen Ein- und Mehrfachpfeilen wechseln – dafür erhöht sich natürlich die Durchschlagskraft Ihrer Geschosse, die Treffergenauigkeit sinkt allerdings stark.

BOGENSCHIESSEN | Das Zielen, Nachladen und den Schaden des Bogenschießens verbessern Sie mit diesen Fähigkeiten. Dennoch ist die Handhabung des Fernkämpfers etwas hakelig.

BUG-ALARM?

Welche Fehler sind in der aktuellen Version (1.3 Beta) noch vorhanden?

Nach wie vor ist die Kollisionsabfrage in manchen Gebieten ungenau und der Held fällt mitunter hin. Einzespieler-Questbugs konnten wir nicht mehr finden. NPCs durchqueren mittlerweile auch keine Wände mehr.

Als weiterhin störend empfinden wir die Pferdesteuerung sowie das ständige Abrutschen des Helden schon an leicht geneigten Hängen. Auch passiert es derzeit noch zu schnell, dass man im Kampf gegen Tiere versehentlich einen Dorfbewohner trifft und die ganze Bevölkerung Ihnen feindlich gesinnt ist.

stupide Aufträge dabei – darunter eine elendig lange Kaskade an Friedhofsbesuchen –, dass **Two Worlds** eher den Eindruck einer gestreckten Beschäftigungstherapie als den einer packenden Spielwelt vermittelt.

Derartige Ausschläge in beide Richtungen bilden allerdings die Ausnahme. Die überwiegende Zahl der Quests ist schlichtweg solide und bietet Ihnen eine akzeptable Mischung aus „Hole mir bitte X“- und „Töte doch mal Y“-Aufgaben.

Lobenswertes Detail am Rande: Mitunter haben Sie auch innerhalb der kleinen Geschichten gewisse Entscheidungsfreiheiten. Gleichwohl stellen Sie bei Ihren Erkundungstouren auch oft fest, dass einige Areale vergleichsweise leer sind. Auch in den Dörfern haben nicht genug Personen das grün leuchtende Icon eines Questgebers vor ihrem Körper und zu viele Nichtspielercharaktere bieten weder Waren noch Aufträge feil. Somit bleibt **Oblivion** im Erzählen amüsanter Kurzgeschichten weiterhin der Platzhirsch.

Was beim Durchqueren Antaloors häufig auffällt: Vielen Gebieten merkt man einfach an, dass sie mit einem Leveleditor erstellt wurden, sie wirken zu wenig nach echter Natur wie etwa in **Gothic 2**. Hier steckt **Two Worlds** genauso Schelte ein wie der **Diablo 2**-Konkurrent **Titan Quest**. In beiden Fällen wirken zahlreiche Landschaften und Dungeons einen Tick zu künstlich, um wirklich einzufangen. Der Vergleich mit einem Action-Rollenspiel ist durchaus angebracht: In den 32 Stunden Spielzeit mit unserem Alter ..., pardon, mit dem Protagonisten, hatten wir an die 3.500 gewaltintensiven Auseinandersetzungen mit aggressiven Tieren, Untoten, Banditen und spaßeshalber dem einen oder anderen Feldhasen. Erledigte Gegner kehren als Geister wieder, die Ihnen nachts das Leben schwermachen und die im Gegensatz zu Ihren noch lebenden Kontrahenten keine

OGER

NAVI | Diese Karte zeigt wichtige Orte, Teleport-Stationen, Dungeons und Quests sowie natürlich Ihren Standort. Puristen rümpfen die Nase, weil man mehr nach der Karte als nach der Umgebung spielt – Menschen mit Orientierungsschwächen freut's.

ANZEIGETAFEL | Ihre wichtigsten Indikatoren: die Anzeigen für Lebensenergie (rot) und Mana (blau).

SHORTCUTS | Sie können sich vier verschiedene Leisten für Ihre Schnellaktionen (Tasten 1-0) wählen. Die umkreiste Aktion wählen Sie dabei mit der rechten Maustaste. In der Standard-Variante liegen auf den Tasten 1 bis 5 die Kampf-Spezialaktionen, auf den Tasten 6 bis 8 die Zaubersprüche (für echte Magier eine geringe Auswahl) und auf den Tasten 9 und 0 die Tränke. Insgesamt ist das Interface deutlich weniger konsolenartig als in **Oblivion**, allerdings nicht der Inbegriff von Spielkomfort.

F7 1 58

BITTE LÄCHELN | Der Kampf gegen solche Ungetüme endet schnell vor dem nächsten Wiederbelebungsschrein – außer im höchsten Schwierigkeitsgrad, dort ist Ihr Tod endgültig.

wertvollen Gegenstände abwerfen. Wir empfehlen bei allen nicht herumgeisternden Gegnern, vor dem Kampf abzuspeichern. Nicht, weil Sie eventuell draufgehen und beim nächsten Wiederbelebungsschrein landen, sondern weil die Beute stark zufallsabhängig ist.

Wenn ein Rollenspiel den Anteil von Quests und Action derart zulasten der Aufträge verschiebt, sollte das Kampfsystem möglichst nicht der direkte Weg zur nächsten Sehnenscheidenentzündung sein – ist es aber leider mitunter. Trotz der netten Ideen für Nahkämpfer und Magier: Manche Spezialfähigkeiten rufen Sie über Schnelltasten auf, viele Skills sind jedoch passive Fähigkeiten, auf deren Verwendung Sie keinen Einfluss haben.

Somit beschränken sich die Kämpfe ohne Magie oft darauf, unter gelegentlichem Einsatz des schmutzigen Tricks möglichst im richtigen Rhythmus die linke Maustaste niederzudrücken, auf dass Ihr Gegner zu Boden geht. Ausfallschritte oder bewusstes Blocken wie in **Oblivion** sind nicht vorgesehen. Als Magier kämpft es sich später entspannter, aber anfangs tritt ein deutliches Balancing-Problem auf: Gehen Sie mit ganzem Herzen einer der fünf Magie-Schulen nach, führen Sie neben einer modischen Robe auch einen entsprechenden Zauberstab mit sich.

Letzterer lässt Ihr Alter ..., Verzeihung, den Helden im Spiel zwar optisch näher an das ewige Magier-Vorbild Gandalf kommen, verhindert jedoch das Anlegen eines Schildes – somit sind Sie sowohl gegenüber fiesen Tricks als auch gegen die ohnehin sehr heftigen Pfeile nahezu schutzlos. Fernkämpfer sind aber auch das Einzige der verhaltenen **Two Worlds**-KI, was Ihnen ansatzweise Probleme bereitet. Armutszeugnis: An manchen Stellen



DUNGEON KEEPER | Um eine Festung im Osten wimmelt es von Untoten, Zombies und Höllenmeistern – auch die Friedhöfe sind alles andere als friedlich.

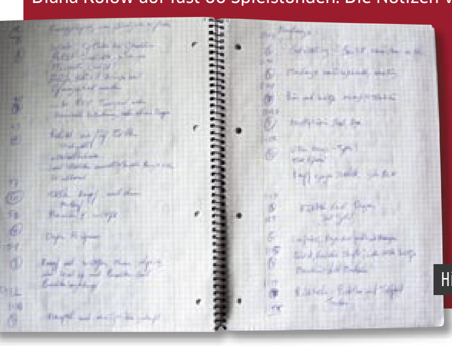
WIR IN ANTALOOR: 60 STUNDEN TEST

Über 50 Stunden Two Worlds mit mehreren Versionen: PC Games testete das Rollenspiel intensiv von Norden bis Süden, von den tiefsten Dungeons zu den höchsten Bergwipfeln.

Fast täglich wurde bei PC Games online nachgefragt: „Wann kommt denn nun der **Two Worlds**-Test?" Und immer konnten wir nicht mehr sagen als „in den nächsten Tagen". Der Grund: Zahlreiche Patches und neue Versionen, die uns TopWare Interactive vor und nach dem Release des Spiels zukommen ließ.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Insgesamt kamen die Tester Stefan Weiß, Christian Burtchen und Praktikantin Diana Kulow auf fast 60 Spielstunden. Die Notizen von Christian Burtchen (siehe links) ergaben letztlich die Motivationskurve mit über 150 (!) Einträgen. Für das Test Center (Seite 95) wurde diese etwas vereinfacht, das Ergebnis blieb selbstverständlich bestehen.



Hieroglyphen, ca. 2000 n. Chr.



RÜCKKEHR DER YETI-RITTER | Im äußersten Nordosten begegnen Ihnen auf schneeverwehten Gletschern solche Schnee-Giganten. Wie viele weitere starke Gegner sind sie aber äußerst langsam.

hakt die Kollisionsabfrage nach wie vor. Und an Hängen unterliegen Sie in Konfrontationen permanent, da Sie im Gegensatz zu Ihren sattelfesten Gegnern immer hinunterrutschen.

Sehr gut gefallen hat uns dagegen das innovative Karten-System für die Zaubersprüche. Nur die Frequenz mancher Spruch-Karten ist noch nicht ausbalanciert – mit über 60 Karten der „Lebenskraft" konnten wir uns mühelos Lebenspunkte einverleiben, bei denen selbst Sauron zu Lebzeiten erblasst wäre. Außerdem sind die Sprüche nicht unbedingt eine Ausgeburt an Originalität – bei der Kategorie der Erdmagie finden Sie effektiv fünf Varianten eines Schildes. Hier zeigt etwa der Genre-Zwitter **Heroes of Might and Magic 5**, welch kreative Zaubersprüche mit etwas Fantasie möglich sind.

Ob als Nahkämpfer, Bogenschütze oder Magier – irgendwie müssen Sie ja durch Antaloor reisen! Die lokale Infrastruktur gibt keine zuverlässigen Verbindungen mit öffentlichen Verkehrsmitteln her, Trampen wäre vermutlich auch zu gefährlich – da scheint es doch eine ideale Verknüpfung des Angenehmen mit dem Nützlichen, hoch zu Ross durch die Gegend zu traben. Zwar steuert sich das Pferd fühlbar besser als noch in der Beta-Version, wirklich brauchbar ist der Fantasy-Fuhrpark jedoch nicht. Bereits kleine Hügel bereiten Ihren Ausritten ein allzu jähes Ende.

Folglich greifen Sie auf das Teleportsystem zurück – oder trällern eben Wanderlieder, wenn Sie in unbekannte Gebiete vorstapfen. Auf dem Weg gibt es nicht eben viel zu entdecken, außer einer bekannten Reihe von Banditenlagern, Groms, wieder Banditenlagern, wieder Groms ...

Neben solchen Schwächen vermiesen noch andere Details der atmosphärischen Dichte von Antaloor die Traumnote. Dazu gehört auch die unglaubwürdige Bevölkerungsstruktur. Natürlich erwarten wir keine ausgearbeitete Demografie-Untersuchung als Grundlage einer Fantasy-Welt – aber selbst die PC-Games-Redaktion beherbergt einen größeren Fundus an Frisuren und Gesichtstypen. Greise tauchen effektiv auch selten auf und in den meisten Dörfern finden Sie maximal

TWO WORLDS OF WARCRAFT?

Im Gegensatz zu Oblivion oder Gothic 3 verfügt Two Worlds über einen richtigen Mehrspielermodus.

Die größte Enttäuschung folgt gleich nach einem Klick auf die Auswahl „Netzwerk" (worunter allerdings Internet-Mehrspielermodus zu verstehen ist): Sie dürfen Ihren liebevoll im Hauptspiel hochgepäppelten Charakter nicht mit in den Mehrspielermodus nehmen. Immerhin haben Sie bei der Gestaltung Ihrer neuen Charaktere deutlich mehr Spielraum und können auch Frauen und Elfen mit verschiedenen vorgefertigen Klassen steuern – etwa Barbar, Krieger oder Magier.

Im eigentlichen Spiel gibt es zwei Modi: PvP (Spieler gegen Spieler) und RPG (Quests). Anfangs steht Ihnen nur Dingenskirchen als Ort für gemeinsame Unternehmungen zur Verfügung, die weiteren Karten schalten Sie nach und nach frei. Maximal 50 Spieler tummeln sich in einer Karte. Handel und Traning sind wie im Hauptspiel möglich, das Letztere kostet auch deutlich weniger.

Die Mehrspielerquests werden derzeit ohne Sprachausgabe präsentiert und haben keinen dichten Story-Zusammenhang. Da auch das für Online-Rollenspiele typische tolle Item am Ende schwieriger Kämpfe fehlt, hapert es etwas an der Motivation. Allerdings möchte Reality Pump hier noch weitere Quests und Features mit den kommenden Patches nachliefern. Wir wünschen uns an einigen Stellen ein besseres Balancing (mit zwei Level-6-Charakteren einen untoten Bären erledigen, das ist einfach kein Spaß!) und Kontrolle über „Friendly Fire". Derzeit nehmen Spieler einer Gruppe nämlich auch in Kämpfen primär die eigenen Mitspieler aufs Korn.

Auf www.pcgames.de erfolgt demnächst ein ausführlicher Nachtest. Unser Ersteindruck: „Gut".



GRUPPENFINDUNG | Die Bildung eigener Gilden und Voice-Chat-Funktionen zählen ebenfalls zum Funktionsumfang. Dennoch will **Two Worlds** natürlich kein MMORPG sein.

POSTKARTE | Die Weitsicht in **Two Worlds** ist zuweilen atemberaubend. Mitunter poppen allerdings auch Bäume beim Laufen viel zu spät auf – das trübt ein wenig das Gesamtbild.

MEISTER PETZ | Der Meteor-Zauber macht optisch einiges her – der Schaden könnte aber größer sein.

eine Frau, was zu einem nicht ganz jugendfreien Gedankengang verleitet, zumal ein Tag-Nacht-Zyklus im Spiel enthalten ist.

Obwohl es morgens und abends dämmert, gehen nur wenige Charaktere einem wirklich glaubwürdigen Tagesablauf wie in **Gothic 2** nach. Die Wettereffekte – Schnee und Regen –verpuffen ohne spielerische Auswirkungen. Die markigen Sprüche Ihres Alter ..., pardon, des Helden zaubern Ihnen das eine oder andere Lächeln auf den Mund. Wenn Gegner auf den Heroen zustürzen, äußerst er sich ebenso („Nette Gesellschaft!") wie beim Sprung ins kühle Nass („Das ist jetzt doch ein bisschen kalt!"). Die Qualität der Synchronisation schwankt – mitunter klingen die Stimmen sehr nach Tonstudio und wenig nach einer völlig verzweifelten, gefangen gehaltenen Schwester. Eine Freude für jene, die sich an der deutschen **Oblivion**-Version gestört haben: Die **Two Worlds**-Übersetzung kann sich lesen und hören lassen.

Für Jäger und Sammler bietet **Two Worlds** neben Unmengen zu erlegenden Wildes eine spannende Neuerung: Sie können jederzeit, und ohne einen Kessel aufzusuchen, den Freuden eines Hobby-Alchemisten nachgehen – dank Ihres mitgeführten Kochtopfs.

Statt Rezepte für Heiltränke irgendwo zu suchen, schmeißen Sie selbst die mannigfachen Kräuter und Tierinnereien in den Pott und schauen, was passiert. Haben Sie eine brauchbare Kombination aus Heilkräutern und Stärkungszutaten gefunden, speichern Sie das Rezept ab, etwa als „Fix für Geschicklichkeit". Dann können Sie, die entsprechenden Zutaten vorausgesetzt, den Trank für zwischendurch per Ein-Klick-Brauverfahren anrichten – ganz so wie Ihre Tütensuppe beim Lesen der PC Games.

Obwohl Fantasy-Starköche mit **Two Worlds** gut bedient sind, könnte das Inventar einen Tick komfortabler sein. Natürlich – ein praktischer Tooltipp vergleicht Gegenstände miteinander, damit Sie sofort sehen, ob die angelegte Lederrüstung vielleicht doch dem vierfach gepanzerten Kettenharnisch vorzuziehen ist. Auch eine Sortierfunktion ist mittlerweile vorhanden. Dennoch ist der eigene Beutesack einen Tick zu unübersichtlich, da eine Gruppierung in Kräuter und Gegenstände fehlt.



IG METALL | Gegen diese Stahl-Golems muss unser Zauberer länger den Stab gen Himmel halten. Auch wenn die Beute am Ende dieses Kampfes auf einer Insel lohnte, war sie geschichtlich zu wenig in das Antaloor-Universum eingebunden.

FEATURES, AUF DIE WIR WARTEN

Ein paar Vorschläge für die kommenden Two-Worlds-Patches ...

1. Praktisch wäre ein Shortcut, um nur Dietriche, Heiltränke und Geld aufzusammeln.
2. Wäre es nicht verdammt cool, wenn ein Magier wie Neo in **Matrix Reloaded** um seinen Stab schwingen könnte?
3. Liebe Modder, macht doch aus dem Pferd einen geländetauglichen Esel.
4. Und wenn ihr schon dabei seid: Kamelwettrennen in der Wüste!
5. Als ständiger Begleiter wäre ein ebenso erkundungs- wie angriffslustiger Adler nett.

Außerdem ärgern sich besonders Besitzer größerer Monitore darüber, dass das Interface nicht mitskaliert, also bei hohen Auflösungen viel Platz verschwendet wird. Bei Redaktionsschluss war noch nicht entschieden, ob ein Patch bald das Inventar vergrößert.

Rein numerisch erfüllt Antaloor alle Bedingungen, um sich Feierabend für Feierabend darin zu verlieren: Die Welt ist groß und mit zahlreichen Charakteren gespickt – von denen aber viel zu wenige etwas zu sagen haben. Auch die Suche nach Trainern bereitet unnötige Mühsal. Clans und rivalisierende Gilden bevölkern Antaloor und geben Ihnen Quests, damit Sie in ihrem Ansehen steigen – doch das ganze Gefüge wirkt überfrachtet und bemüht. Somit ist die Atmosphäre über Strecken „nur" gut bis sehr gut – ähnlich wie bei **Gothic 3** wäre eine kleinere, dichtere Welt die bessere Entscheidung gewesen.

Am Ende vermittelt **Two Worlds**, und damit ist schon vieles geleistet, dieses befriedigende „Ich hab's geschafft!"-Gefühl. Der Aufstieg mit dem Alt ..., Verzeihung, mit dem Spielcharakter bereitet immense Freude, gerade wenn man später als Level-62-Magier mit einem Handschlag komplette Wolfsrudel auslöscht oder Ihr Kämpfer beeindruckende Kombos vom Stapel lässt. Dementsprechend ist **Two Worlds** für all jene Spieler, denen es nach frischer Rollenspielkost dürstet, ganz sicher eine Empfehlung. All diejenigen aber, die sich einen Meilenstein erhofft haben, sollten ihre Erwartungen herunterschrauben. **Two Worlds** bietet gute, teils sehr gute Unterhaltung und ein Zeitkiller gewordenes Spielprinzip: Jeder Levelaufstieg ist Balsam für Ihr (Alter) Ego. ❑

PSYCHOTEST

Sind Sie ein Two-Worlds-Spieler?

1 Wie oft spielen Sie Rollenspiele?
- ☐ Sehr oft – ich habe fast alles im Genre durch. 3
- ☐ Mitunter – ich beschränke mich aber eher auf einige Highlights. 2
- ☐ Sehr selten – **Two Worlds** wäre eines meiner ersten Rollenspiele. 1

2 Wie wichtig ist Ihnen das Reiten in Two Worlds?
- ☐ Dann und wann wäre das wohl eine feine Sache, aber ich greife notfalls auch auf Schnellreise-Alternativen zurück 2
- ☐ Mir schnuppe, ich will von A nach B, egal wie. 3
- ☐ Ich habe mich im Vorfeld sehr darauf gefreut, mit dem Pferd durch Antaloor zu galoppieren. 1

3 Was halten Sie vom außergewöhnlichen Gegnerdesign?
- ☐ Lassen Sie mich mal kurz auf die Screenshots schauen ... oh mein Gott, meine armen Augen! 1
- ☐ Naja. Sowas ist doch immer Geschmacksache./ Beim Kämpfen merkt man das doch sicher kaum. 2
- ☐ Ist doch mal was anderes. Für mich eine willkommene Abwechslung! 3

4 Hat/hätte es Sie in Oblivion gestört, dass die Gegner proportional zu Ihrem Charakter stärker wurden?
- ☐ Das war/wäre mir wohl egal. 2
- ☐ Das hat mich sehr genervt/das klingt nach einer bescheuerten Idee. 3
- ☐ Das finde/fände ich bestimmt gut. 1

5 Stören Sie Bugs (Kollisionsabfrage, Kampf an Hängen ...) ?
- ☐ Viele vermeintlich kleine Fehler trüben die Atmosphäre schnell, aber als Rollenspieler ist man ja einiges gewohnt und beißt sich zähneknirschend durch ... 2
- ☐ Och, so ein paar kleine Fehlerchen stören mich nicht, solange es kein zweites **Gothic 3** ist. 3
- ☐ Es gibt nichts Ärgerlicheres als Details, auf die nicht geachtet wurde! Es hieß doch, **Two Worlds** solle blitzeblank poliert auf den Markt kommen – Skandal! 1

6 Was ist für Sie bei einem Rollenspiel am wichtigsten?
- ☐ Eine glaubwürdige Spielwelt mit vielen Orten, die es zu erkunden lohnt. 2
- ☐ Eine fesselnde Hauptgeschichte, die mich nach und nach durch die gesamte Welt trägt. 3
- ☐ Viele wirklich originelle und gute Nebenquests. 2

7 Wie relevant sind für Sie die Nichtspielercharaktere?
- ☐ Absolut entscheidend – ich löse keine Quests für schemenhafte und unfreiwillig komisch anzuschauende Leute. 1
- ☐ Ich plaudere mit den Menschen ja nur kurz, das ist nicht so wichtig, obwohl Lippensynchronität schon fein wäre. 2
- ☐ Komische Frage! Hauptsache ist doch, dass die Quests und die Geschichte stimmen! 3

8 Welche Musik hören Sie am liebsten bei Fantasy-Spielen?
- ☐ Musik? Die stelle ich immer sofort aus, Atmosphäre ist Vogelgezwitscher, ein rauschender Bach – sonst nichts. 3
- ☐ Ich möchte so schöne Melodien wie in **Spellforce 2** oder **Der Herr der Ringe**. 1
- ☐ Ich drehe die Musik immer leise und höre Bollywood-Soundtracks. 3

9 Wie wichtig ist Ihnen Action in einem Rollenspiel?
- ☐ Die gehört einfach dazu und solange es hinreichend verschiedene Gegner sind ... 2
- ☐ Naja, eigentlich sind mir Quests viel wichtiger. Kämpfen ist eher ein notwendiges Übel. 1
- ☐ Könnten Sie die Frage wiederholen? Ich war gerade im Battle.net, **Diablo 2** spielen. 4

AUSWERTUNG

Bis 15 Punkte
Es scheint, dass **Two Worlds** nicht unbedingt das richtige Spiel für Sie ist. Wir empfehlen Ihnen, zu warten, bis **Two Worlds** zum Budget-Tarif erhältlich ist. Bis dahin können Sie ja Ihre Rollenspiel-Kenntnis zum Beispiel mit unserer Vollversion von **Gothic 2 Gold** aufbessern.

16 bis 23 Punkte
Two Worlds klingt für Sie als Rollenspieler an manchen Stellen interessant, aber die Mängel könnten doch Ihren Spielspaß trüben. Wenn Sie aber bis zum Release von **The Witcher** nicht mehr zum fünften Mal **Oblivion** durchspielen wollen: Machen Sie einen Abstecher zum Händler Ihres Vertrauens.

Ab 24 Punkte
Two Worlds ist ein Spiel für Sie! Die kleinen Fehler verzeihen Sie gern und auch mit dem Design freunden Sie sich an. Na dann, worauf warten Sie noch? Auf zum Kauf! Vielleicht sollten Sie vorher noch mal kurz zum Geldautomaten, um den Extra-Zehner für die Royal Edition dabeizuhaben.

MEINE MEINUNG |
Christian Burtchen



„Antaloor ruft und ich folge – trotz etlicher Schwächen."

Ja, wir haben **Gothic 3** zu hoch bewertet. Viel zu hoch. Daraus folgt natürlich nicht, dass wir bei jedem folgenden Rollenspiel Gnade vor Recht ergehen lassen. Das heißt für **Two Worlds**: Die Finessen der Benutzeroberfläche machen die technischen Mängel – besonders den nervigen Kampf an Hügeln oder das Reitsystem – nur zum Teil wieder wett. Was mich aber wirklich stört und den Abstand zu **Oblivion** überraschend stark anwachsen lässt, ist der teilweise uninspirierte Aufbau Antaloors. Viel zu oft hatte ich das Gefühl, durch eine im Editor entstandene Welt zu laufen, bei der Waldgrenzen mit dem digitalen Lineal gesetzt und nach festgelegtem Algorithmus Banditenlager eingefügt wurden. Mit einigen Ausnahmen überraschen die weiten Gebiete viel zu wenig, das Erkunden auf kilometerlangen Fußmärschen wird nicht angemessen belohnt. Das ändert nichts daran, dass die Wanderungen durch das hübsch anzuschauende Antaloor viel Freude bereitet haben, zumal die Hauptquest wirklich gelungen ist – was ich von etlichen Nebenquests beim besten Willen nicht behaupten kann. Mein Rollenspiel für die einsame Insel ist und bleibt damit **Gothic 2** – das kann sich aber mit **The Witcher** im Herbst ändern.

MEINE MEINUNG |
Stefan Weiß

„Das dickste Lob gebührt den Programmierern."

„Für den Namenlosen aus Myrtana", tönt es aus der linken Ecke. Von rechts erklingen die Sprechchöre „**Two Worlds**, wir lieben dich!" Ich wage zu behaupten, dass sich Fans in den nächsten Wochen die Köpfe heißreden. Alle Diskussionen um Design, Quests, Spielwelt et cetera lassen sich auf die eine entscheidende Frage reduzieren: „Ist **Two Worlds** besser als **Oblivion**?" Für mich steht fest: Die technische Basis von **Two Worlds** ist erstklassig und stiefelt mal so eben an **Oblivion** und **Gothic 3** vorbei. Diesen Vorsprung durch Technik büßt das Spiel aber schnell ein. Die ätzende Reitfunktion gerät zum Fluch über die Steuerung, auch die anderen angesprochenen Mängel nerven. Somit ist **Two Worlds** für mich ebenso gut wie die Konkurrenz und teilt sich so den Genre-Thron in meinem Regal.



1 **WER BIN ICH?** | Am Anfang des Spiels steht die Charaktererstellung, für viele Rollenspieler enorm wichtig. Die Möglichkeiten sind hierbei theoretisch vielfältig – wirklich individuell erscheint der Charakter allerdings trotz aller Modifikationsmöglichkeiten nicht.



2 **MONDSCHEINTARIF** | Wir lösen Quests im Norden Antaloors. Aufgaben wie die Beschaffung von Alkohol für die Stadtwache oder die Suche nach einem Artefakt führen uns durch die Gegend. Nur die etwas unfairen Fernkämpfer und der streckenweise monotone Aufbau zehren etwas an unserer Geduld.

MOTIVATIONSKURVE: **TWO WORLDS**

STUNDEN 0 4 8 12 16 20 24 28 32

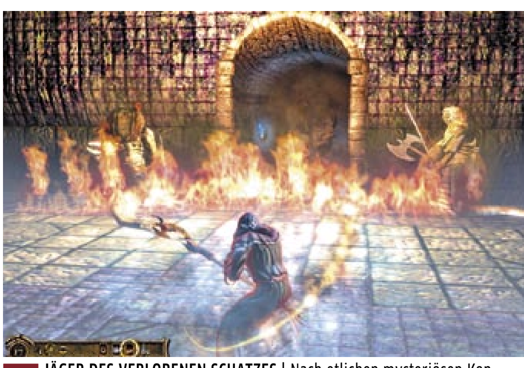
Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

1 2 3 4 5

FEHL(T)RITT | Wir geben nach etlichen Versuchen entnervt das Reiten auf. Antaloor wird durchwandert!

WICHTIGER HINWEIS | Für eine bessere Übersicht wurde diese Motivationskurve optisch vereinfacht.

82
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



3 **JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES** | Nach etlichen mysteriösen Kontakten begeben wir uns in mysteriöse Dungeons im Süden Antaloors – auf der Suche nach einem noch viel mysteriöseren Kontakt. Bei den Kämpfen sind auch unsere Gegner immer Feuer und Flamme – mysteriös, nicht?

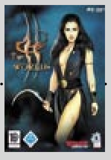


4 **WÜSTEN-WÜTERICH** | Unsere Schatzsuche in vermeintlich familiärer Angelegenheit führt uns nun auch in die Wüste Drak'ar. Allzu viel zu entdecken gibt es hier zwar nicht, doch die umliegenden Gebiete und die starken Gegner stellen uns immer wieder vor eine Herausforderung.



5 **DAS PENTAGRAMMA MACHT DIR PEIN** | In Antaloor gibt es fünf Türme, bevölkert von Untoten und Nekromanten. Den Untoten verpassen wir mit dem Zauberspruch „Fluch der Untoten" Saures. Welche Schlüsselrolle die Türme für die Lösung spielen ... verraten wir nicht!

TWO WORLDS



Ca. € 40,-
9. Mai 2007
USK: Ab 12 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Reality Pump Studios
Titel vom selben Entwickler: Earth 2150 | Earth 2160
Publisher: Topware Interactive
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne, etwas reißbrettartige Landschaften, viele Lichteffekte
Sound: Musik mit Ethno-Pop-Einschlag, durchwachsene Sprachausgabe
Steuerung: Überwiegend intuitive Menüs mit leichtem Konsoleneinschlag

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Gemeinsame Quests und Arena-Kämpfe in vier Städten
Zahl der Spieler: Maximal 50 je Level

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 3 GHz (Pentium 4/Athlon XP/Athlon 64), 1 GB RAM, Radeon X1800 GTO/Geforce 7600 GT
Empfehlenswert: Core 2 Duo 6400/Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

JUGENDEIGNUNG

Das Spiel führt in gruselige Gefilde. Die Kämpfe vermitteln ein realitätsnahes Gefühl von Körperlichkeit und geizen nicht mit Kunstblut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.3 (Beta-Patch)
Gespielte Minuten: 1.933 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 32:13

Die bisherigen Patches haben einen Großteil der kleineren Bugs behoben – nicht aber das Kämpfen an Hängen und das nach wie vor schwierige Reiten.

PRO UND CONTRA

- + Riesige Spielwelt mit abwechslungsreichen Landschaften
- + Zahlreiche Gegnertypen
- + Automatisches Speichern, kurze Ladezeiten
- + Meist ausführliches Questlog mit Ober- und Unterweltkarte
- + Freie Charakterentwicklung
- + Gute Hauptgeschichte
- + Gelegentliche Entscheidungsfreiheit
- + Sockeln und Fusionieren von Gegenständen
- + Fünf Magie-Schulen und innovatives Karten- und Booster-System
- − Banales Kampfsystem
- − Kämpfen an Hängen unmöglich, hakelige Kollisionsabfrage
- − Unkomfortables Waffenwechseln
- − Balancing-Probleme
- − Weitgehend unbrauchbares Reiten
- − Mitunter etwas generische Umgebung der Marke „Banditenlager, Groms, Banditenlager ..."

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

TWO WORLDS

Technik-Check

Von: Frank Stöwer

Verlangt die opulente Optik des Rollenspiels wirklich nach High-End-Hardware?

Wie angekündigt, ist die Engine von **Two Worlds** für Zweikern-Prozessoren optimiert. Daher empfehlen wir Ihnen einen Athlon 64 X2 5000+ oder einen Core 2 Duo E6400. Wie die Benchmarks zeigen, ist Atis Mittelklasse, die X1950 Pro, zu leistungsschwach für einen ruckelfreien Rollenspielbetrieb in 1.024x768. Mit der Geforce 7950 GT sind Sie dagegen dafür gut gerüstet. 2 GB RAM sind nicht unbedingt erforderlich. Die Ladezeiten fallen nicht kürzer aus, der Leistungsgewinn beträgt nur 6 Prozent. ❑

Two Worlds

- Der Benchmark ist ein Worst-Case-Szenario (Ork-Kampf in der Stadt).
- Atis High-End-Karte X1950 XTX ist langsamer als die 7950 GT.
- Die Geforce 8800 GTS ist in allen Einstellungen die schnellste Karte.

Legende: 1.024x768, kein AA/AF | 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF | Minimum-Fps

Two Worlds: Benchmark Ork-Kampf in Ashos, FRAPS 2.81

BESSER ▶ | Fps — Skala 0, 5, 10, 15, 20, 25 — ▶ BED. SPIELBAR (10) ▶ FLÜSSIG SPIELBAR (15)

Grafikkarte	1.024x768, kein AA/AF	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	Preis
Geforce 8800 GTS (320 MB)	22 (+38%)	20 (+150%)	250,-
Geforce 7900 GTX (512 MB)	19 (+19%)	15 (+88%)	300,-
Geforce 7950 GT (512 MB)	18 (+13%)	12 (+50%)	200,-
Radeon X1950 XTX (512 MB)	17 (+6%)	9 (+13%)	305,-
Radeon X1950 Pro (256 MB)	16 (Basis)	8 (Basis)	150,-
Radeon X1900 GT (256 MB)	15 (-6%)	11 (+38%)	130,-
Geforce 7600 GT (256 MB)	12 (-25%)	7 (-13%)	100,-
Radeon X1800 GTO (256 MB)	12 (-25%)	6 (-25%)	100,-
Radeon X1600 XT (256 MB)	7 (-56%)	6 (-25%)	120,-
Geforce 6600 GT (128 MB)	7 (-56%)	3 (-63%)	100,-

Settings: Athlon X2 5000+, 2 GB DDR-RAM, Asrock AM2XLI-eSATA (Uli M1697), Forceware 97.92/158.19 (HQ), Catalyst 7.4 (A.I. default)

DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

Auflösung:	1.024x768
Detaillevel:	Regler auf Mitte
HDR-Intensität:	Regler auf Mitte
Sichtweite:	Regler auf Mitte
Texturenqualität:	Regler auf Maximum (rechts)
Grasdistanz:	Regler auf Maximum (links)
Anti-Aliasing:	Nein
Anisotroper Texturfilter (im Treiber):	Deaktiviert

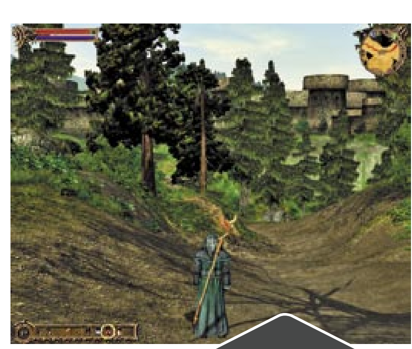
SCHLICHT | Aufgrund des schwachen Prozessors müssen Sie viele Details reduzieren.

SYSTEMKONFIGURATION

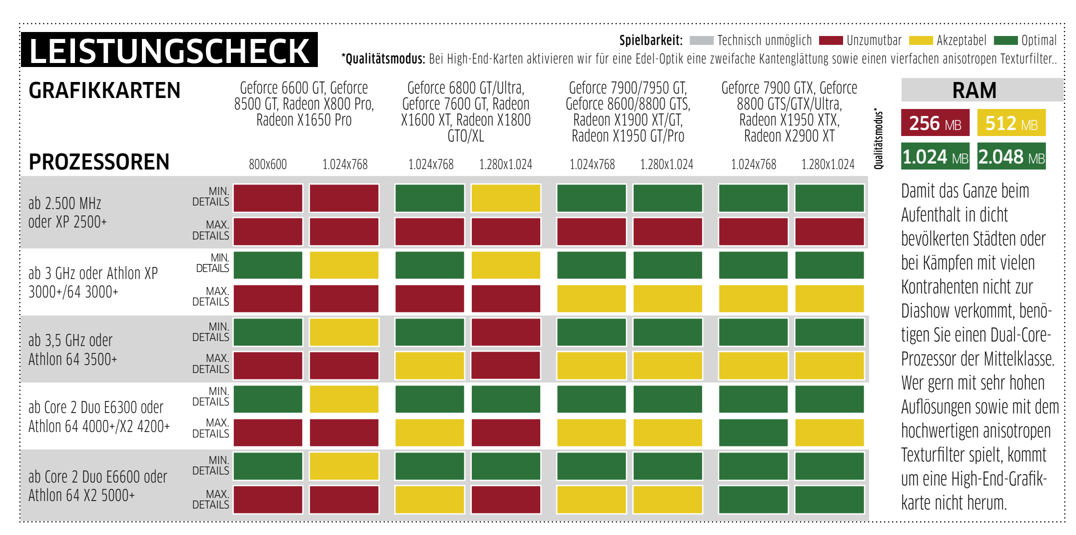
- **PROZESSOR:** Athlon 64 3500+
- **GRAFIKKARTE:** Radeon X1950 Pro (256)
- **ARBEITSSPEICHER:** 1 GB RAM

EINSTELLUNGEN:

Auflösung:	1.280x1.024
Detaillevel:	Regler auf Maximum (rechts)
HDR-Intensität:	Regler auf Mitte
Sichtweite:	Regler auf Maximum (rechts)
Texturenqualität:	Regler auf Maximum (rechts)
Grasdistanz:	Regler auf Maximum (rechts)
Anti-Aliasing:	In Kombination mit HDR nicht möglich!
Anisotroper Texturfilter (im Treiber):	8x



SEHENSWERT | Die High-End-Grafikkarte garantiert hohe Auflösungen und einen achtfachen anisotropen Texturfilter.



LEISTUNGSCHECK

Spielbarkeit: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

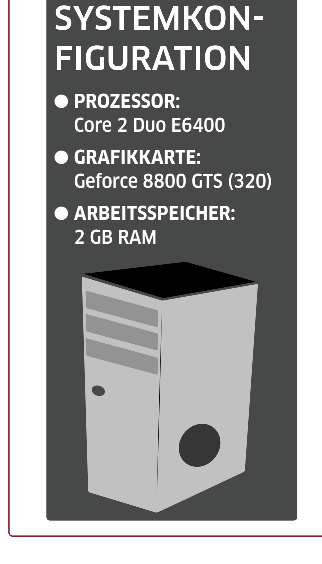
*Qualitätsmodus: Bei High-End-Karten aktivieren wir für eine Edel-Optik eine zweifache Kantenglättung sowie einen vierfachen anisotropen Texturfilter..

GRAFIKKARTEN		Geforce 6600 GT, Geforce 8500 GT, Radeon X800 Pro, Radeon X1650 Pro		Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7600 GT, Radeon X1600 XT, Radeon X1800 GTO/XL		Geforce 7900/7950 GT, Geforce 8600/8800 GTS, Radeon X1900 XT/GT, Radeon X1950 GT/Pro		Geforce 7900 GTX, Geforce 8800 GTS/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, Radeon X2900 XT (Qualitätsmodus*)	
PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+/64 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 4000+/X2 4200+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 5000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM

256 MB (Unzumutbar)	512 MB (Akzeptabel)
1.024 MB (Optimal)	2.048 MB (Optimal)

Damit das Ganze beim Aufenthalt in dicht bevölkerten Städten oder bei Kämpfen mit vielen Kontrahenten nicht zur Diashow verkommt, benötigen Sie einen Dual-Core-Prozessor der Mittelklasse. Wer gern mit sehr hohen Auflösungen sowie mit dem hochwertigen anisotropen Texturfilter spielt, kommt um eine High-End-Grafikkarte nicht herum.



SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 8800 GTS (320)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM

TUNING

Die drei wichtigsten Tipps

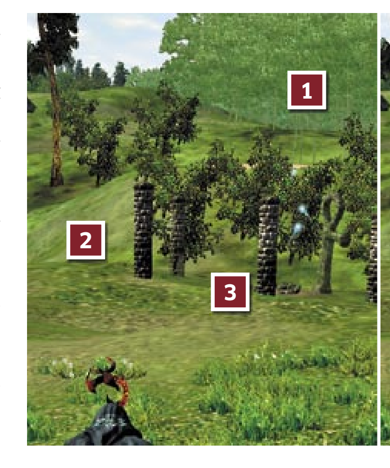
TIPP 1:
DETAILLEVEL MINIMIEREN

Verderben Ruckler den Spielspaß, reduzieren Sie Details mithilfe des **Detaillevel-Schalters**. Steht der Regler auf der Minimalstellung (ganz links), fehlen einerseits die Spiegelungen auf dem Wasser (1) sowie die Schatten der Bäume, Sträucher (2) und Charaktere (3). Andererseits fällt die Bodenvegetation karger aus (4) und Objekte besitzen weniger Details (5). Im Test mit einem Athlon 3500+, einer Radeon X1950 Pro und 2 GB RAM wurde die simple Optik dafür mit einem Leistungszuwachs von 54 Prozent belohnt.



TIPP 2:
SICHTWEITE REDUZIEREN

Ein probates Tuning-Mittel für alle Spieler mit einem schwachen Einkern-Prozessor ist der Verzicht auf eine hohe **Sichtweite**. Werden entfernte Objekte (1) oder Spielfiguren (2) nicht mehr dargestellt, entlastet das vor allem den Prozessor, der dann weniger Geometrie zu berechnen hat. Bei **Two Worlds** nimmt bei reduzierter Weitsicht zusätzlich auch die Qualität der Geländetexturen (3) ab. Summa summarum können Sie die Gesamtleistung durch eine minimale Weitsicht um bis zu 38 Prozent steigern.





TIPP 3:
GRASDISTANZ VERRINGERN

Mit diesem Schalter legen Sie fest, ab welcher **Entfernung das Gras** nicht mehr als Objekt mit einer animierten Geometrie (1), sondern nur noch als simple Textur (2) gerendert wird. Entscheiden Sie sich für eine niedrige Distanz, schont das den Prozessor sowie die Grafikkarten gleichermaßen und sorgt vor allem beim Umherstreifen in den weitläufigen Außenrealen für weniger Ruckler bei leistungsschwächerer Hardware. Mit unserem Test-PC messen wir einen Anstieg der Fps-Rate um bis zu 15 Prozent.





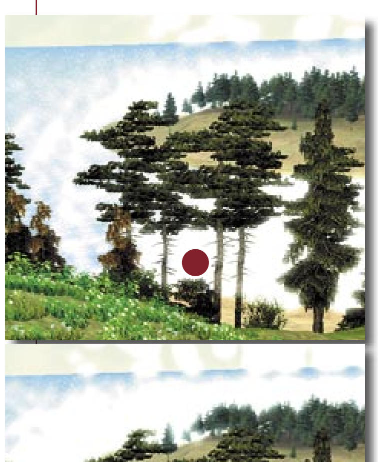
DIE DETAILS IM ÜBERBLICK

Beim Technik-Check sind uns bezüglich der optischen Präsentation ein paar Dinge aufgefallen, die wir Ihnen nicht vorenthalten möchten.

Die Kantenglättung können Sie nur aktivieren, wenn das HDR ausgeschaltet ist (Regler HDR-Intensität nach ganz links). Aktuelle Grafikkarten sind nicht in der Lage die realistische Beleuchtung inklusive Überstrahleffekt zusammen mit geglätteten Kanten darzustellen.



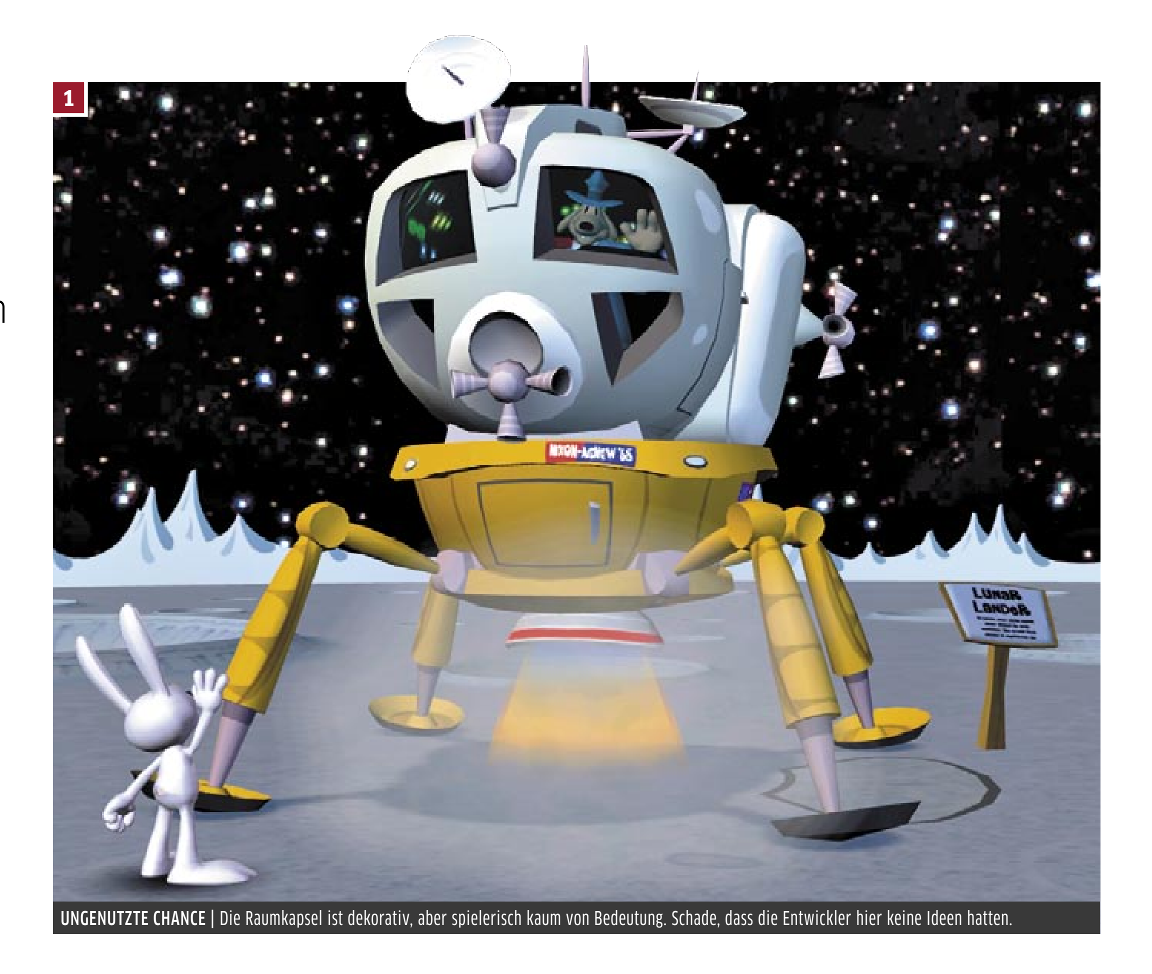
Der Überstrahleffekt sieht nur dann wirklich realistisch aus, wenn Sie die Intensität auf ein gesundes Mittelmaß verringern (Schalter: HDR-Intensität). Das erhöht zwar nicht die Performance, lässt die Spielgrafik aber insgesamt weniger grell ausschauen.





Von: Felix Schütz

Experiment geglückt! Telltale Games bereitet seiner großartigen Adventure-Serie einen würdigen Abschluss.



UNGENUTZTE CHANCE | Die Raumkapsel ist dekorativ, aber spielerisch kaum von Bedeutung. Schade, dass die Entwickler hier keine Ideen hatten.



SAM & MAX

Bright Side of the Moon

Seit der ersten Episode von **Sam & Max** sind mehrere Monate vergangen. Unter Mithilfe des Spielers hat das rabiate Duo seitdem eine Menge erreicht: Hund und Hase verprügelten eine Bande von Kleinwüchsigen, avancierten zu TV-Stars und legten der Spielzeugmafia das Handwerk. In Folge 4 übernahm Max das Amt des US-Präsidenten, eine Episode später sabotierte er zusammen mit Sam mal eben das gesamte Internet. Auch die Aufgabe in **Bright Side of the Moon** scheint dem Größenwahn entsprungen: Retten Sie die Erdbevölkerung vor kollektivem Frohsinn und Heiterkeit!

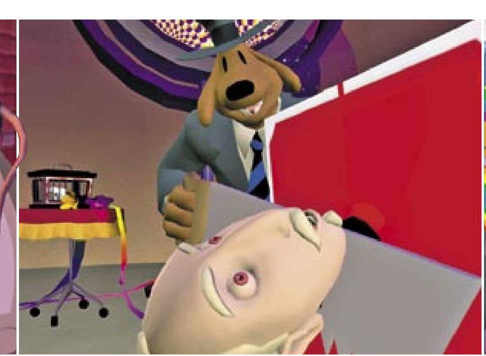
In Folge 6 laufen alle Handlungsfäden zusammen und das Leitthema „Massenverblödung" erreicht seinen Höhepunkt: Hugh Bliss, der ätzende Illusionskünstler, steckt hinter den Ereignissen der ersten Staffel! Er ist der Erzschurke, der die Weltbevölkerung mithilfe einer Psycho-Kanone zu versklaven versucht. Der Mond stellt dabei den neuen Schauplatz für das lang ersehnte Finale dar. Ein unverbrauchtes Szenario also, das jedoch kaum genutzt wird: Unsere Helden spazieren dort genauso wie auf der Erde umher, die Mondfahrt bleibt völlig unkommentiert. Warum haben die Entwickler hier nicht ein schönes Rätsel eingebaut, über das man an ein Raumschiff gelangt? Man fühlt sich so ein wenig in die turbulente Handlung hineingeschleudert.

Ein Großteil des Spiels findet auf der vertrauten Straße vor dem Büro sowie in Hugh Bliss' neuem Tempel statt. Man trifft nur auf alte Bekannte, frische Charaktere gibt es diesmal nicht. Im Vergleich zu den Vorgängern wirkt das ein wenig uninspiriert. Der Humor lässt zudem einige der satirischen Untertöne vermissen. Anstelle von feinsinnigem Augenzwinkern regiert hier das enthemmte Chaos. Das ist zwar ebenfalls verdammt lustig, aber eben nicht so clever wie in früheren Folgen.

Erst zum Schluss der rund zwei Stunden Spielzeit geben die



ARMER KERL | Jimmy, die mürrische Ratte, kassiert auch im Staffelfinale jede Menge Prügel. Schlimmer noch: Er wird verspeist!



KILLERSPIEL | Sie haben sich nicht verguckt: Max trennt mit einer Säge den Kopf des Erzschurken Hugh Bliss ab. Nix für Kinder!



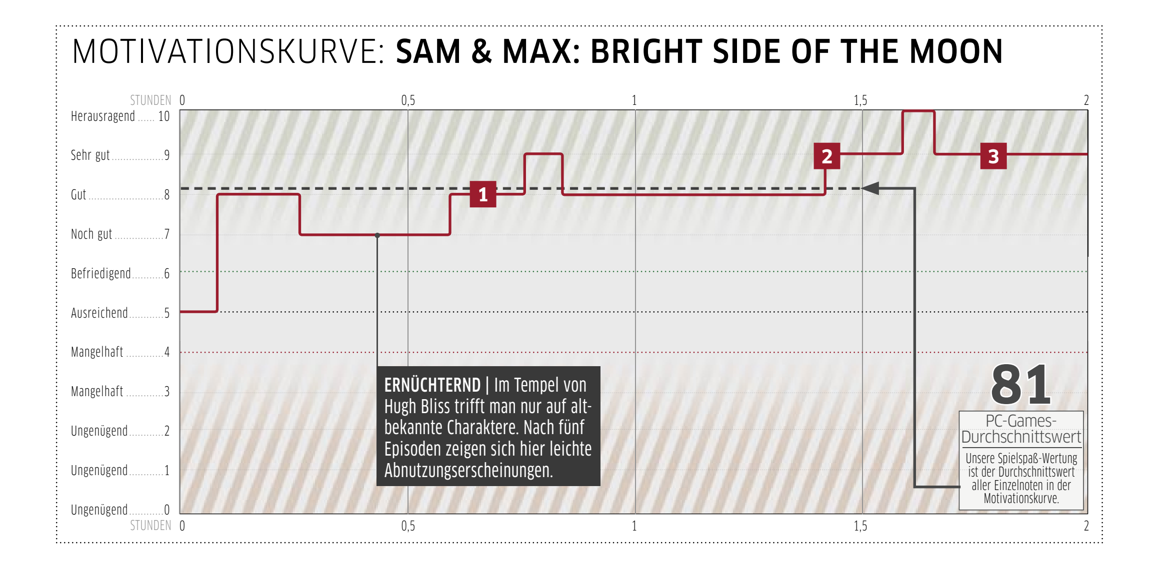
FREUNDSCHAFT | Sam überreicht Max seinen geliebten Boxhandschuh, mit dem er am liebsten hypnotisierte Bürger k. o. schlägt.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„So gut wie erwartet, nicht so brillant wie erhofft."

Der Mond als Schauplatz? Originell, aber nicht genial. Der Humor? Bissig, aber nicht so clever und satirisch wie in Episode 4. **Bright Side of the Moon** ist schön überdreht, lässt aber einen doppelten Boden, ein Augenzwinkern vermissen. Was nicht heißen soll, das Episoden-Abenteuer hätte seinen Reiz verloren. Im Gegenteil: Ich liebe Sam und Max! Würde man nur die Gespräche zwischen den beiden Hauptfiguren unkommentiert abspulen, ich würde vor Lachen vermutlich ersticken. Der flinke Wortwitz, die sensationellen Sprecher, das ist pures Entertainment! Außerdem freue ich mich, dass sich nun alle sechs Episoden zu einem großen Ganzen verbinden – auch wenn die Handlung des Finales sicherlich keinen Autorenpreis gewinnt. Mir bleibt nur noch zu sagen: Danke, Telltale! Wir sehen uns wieder in Staffel 2!

MOTIVATIONSKURVE: **SAM & MAX: BRIGHT SIDE OF THE MOON**



Entwickler noch einmal Gas: Der „Bosskampf" in vier Etappen ist so schwarzhumorig und temporeich, wie man es sich als Fan der Reihe wünscht. Die Rätsel sind zwar anspruchslos, aber auch fantasievoll. Und doch sind uns diesmal zwei Kopfnüsse negativ aufgefallen, die das Absuchen des altbekannten Büros erfordern. Das mag man als Fluch eines Episodenspiels bezeichnen, doch wir finden: Wenn Hotspots die gesamte Staffel über nicht zu gebrauchen waren, sollten sie nicht urplötzlich und zum Schluss von Bedeutung sein. Deutlichere Hinweise hätten hier Frustpotenzial vermindert.

Die englischen Synchronsprecher sind abermals erschreckend professionell, wenn sie ihre geschliffenen, von Kennerhand geschriebenen Textzeilen intonieren. Ähnliches gilt für den jazzigen, teils recycelten Soundtrack, der selbst nach einem halben Jahr keinerlei Qualitäten eingebüßt hat. Nur wenige Spiele klingen so gut! Ein Wermutstropfen ist wieder die niedrige Tonqualität, ein Zugeständnis an das kompakte Download-Format. So wurde zugunsten einer geringen Dateigröße gelegentliches Knacken und Rauschen in Kauf genommen, was den ansonsten herausragenden Eindruck von Sound und Musik ein kleines bisschen trübt.

Was bleibt, ist der geglückte, teils großartige Abschluss eines Experiments namens Episoden-Adventure. Ein schönes Finale, das zwar ruhig noch einen Tick bissiger hätte sein dürfen, dafür aber trotzdem noch die meisten Konkurrenztitel weit hinter sich lässt. ❑

SEX UND ZOTEN

Was Sex betrifft, waren die vorherigen Episoden allesamt recht brav. Bright Side of the Moon enthält jedoch eine Dialogszene, die überaus ... zweideutig ist.

Die Situation: Sam und Max wollen an einem Türsteher vorbei. Der überreicht ihnen die kleine Figur eines Einhorns. Max freut sich: „Oh, a unicorn! I shall call him Horny!" („horny" steht im Englischen für das Wort „geil" im sexuellen Sinn). Das Duo darf erst passieren, wenn die Spitze des Horns rot glüht. Sam rubbelt eifrig an der Figur herum, doch sie verfärbt sich nicht. Trocken fordert der Türsteher: „Härter!"

Später fragt Sam: „Max, willst du das Einhorn reiben?" Der Hase erwidert: „Danke, das habe ich heute morgen schon getan."

2

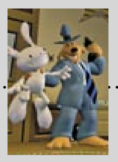
SCHOCKMOMENT | In einer dramatischen Szene verliert Max sowohl Schusshand als auch Magen und Stummelschwanz. Sam schwört bittere Rache!

3



SHOWDOWN | Der ewig gut gelaunte Bösewicht foltert Sam auf vier grausame Arten. Hier dreht unser Held gerade auf dem Regenbogenrad des Todes.

SAM & MAX: BRIGHT SIDE OF THE MOON



Ca. € 7,-
10. Mai 2007
USK: Ohne

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Telltale Games
Titel vom selben Entwickler: Bone | Sam & Max Season 1 | CSI 4
Publisher: Telltale Games/Gametap
Sprache (Handbuch): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz detailarmer Texturen sprüht die kreischbunte 3D-Grafik vor Comic-Charme. Besonders die Hauptcharaktere sind toll animiert und besitzen witzige Gesten.
Sound: Die Jazz-Musik ist so wie von der Serie gewohnt: Eingängig, stimmig, genial. Auch die Synchronsprecher überzeugen auf ganzer Linie. Leider ist der Sound aufgrund der Datenkompression nicht frei von leichtem Rauschen und Knacken.
Steuerung: Eine Maus genügt vollkommen. Lediglich das Inventar könnte komfortabler sein.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2200+, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro
Empfehlenswert: P4 mit 3,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT

JUGENDEIGNUNG

Der Humor schwankt zwischen schwarzhumorig und derb. Es wird comichafte Gewalt ausgeübt und zynisch kommentiert. Das Spiel ist dahingehend brutaler als viele Cartoons im TV.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Gespielte Minuten: 125 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 2:05

Das komplett englischsprachige Spiel ist derzeit ausschließlich über die offizielle Website www.telltalegames.com erhältlich. Alternativ können Sie dort auch die komplette erste Staffel auf einem Datenträger kaufen, es fallen dann aber zusätzliche Versandkosten an. Die Test-Version lief absolut stabil.

PRO UND CONTRA

- ➕ Das Staffelfinale vereint alle Episoden zu einer großen Story. Spielen Sie daher alle Teile in der richtigen Reihenfolge!
- ➕ Durchgängig rabenschwarzer, intelligenter Sprachwitz
- ➕ (Englische) Synchronsprecher auf Kino-Niveau
- ➕ Der Soundtrack gehört zu den besten des Genres.
- ➖ Mit Ausnahme zweier Kopfnüsse sind die Rätsel etwas zu leicht.
- ➖ Keine neuen Charaktere und teils alte Schauplätze. Der Mond als Kulisse ist eine verschenkte Idee.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

INTERVIEW MIT DAVE GROSSMAN

„Ich finde jede Episode irgendwie besser als die anderen."



DAVE GROSSMAN ist Creative Director bei Telltale Games.

PC Games: Welche Schwierigkeiten bringt die Entwicklung eines Episodenspiels mit sich?

Grossman: *„Es kommt darauf an, schnell und kompakt zu arbeiten. Die Folgen überlappen sich nämlich in manchen Punkten, sodass man schnell eine ganze Reihe von Baustellen in sehr kurzen Zeitfenstern zu bewältigen hat. Daher liegt die größte Herausforderung darin, die Produktion gut durchzuorganisieren. Außerdem kann es knifflig sein, ein kurzes Spiel zu entwickeln. Es ähnelt dem Schreiben einer Kurzgeschichte, in der man die wichtigen Aspekte herausarbeiten und im Blickfeld behalten muss – letzten Endes hat man nämlich kaum Spielraum, um auch mal vom Thema abzukommen."*

PC Games: Ist die erste Staffel von **Sam & Max** ein kommerzieller Erfolg für euch?

Grossman: *„Ja, die macht sich ganz gut. Obwohl ich persönlich keine Ruhe geben werde, bis wir genug Knete erwirtschaftet haben, um Electronic Arts zu übernehmen und für unsere eigenen, schändlichen Pläne zu zerrütten. Schnell, sag all deinen Freunden, sie sollen sich die erste Staffel kaufen!"*

PC Games: Spiele im Episodenformat – ist das etwa die Zukunft?

Grossman: *„Sicherlich sind sie ein Teil davon, ja. Zwar glaube nicht, dass die großen Produktionen mit drei Jahren Entwicklungszeit verschwinden werden, doch gibt es schon ein großes Interesse an der Kreation episodischer Spiele. Wir bleiben jedenfalls dabei und ich habe auch von anderen Firmen gehört, die dem Konzept eine Chance geben wollen."*

PC Games: Das heißt, ihr habt gar kein Interesse mehr daran, ein **Sam & Max**-Spiel in voller Länge zu produzieren?

Grossman: *„Ich mag die Episodenstruktur und ich mag sie ganz besonders für **Sam & Max**. Umfang und Tragweite der Geschichten, so wie sie in den Comics von Steve [Purcell, Anm. der Red.] und der TV-Show festgelegt wurden, eignen sich hervorragend für einen episodischen Aufbau. Die Storys sind knapp, schnell und persönlich. Die Spiele profitieren davon, wenn sie in einem Format entwickelt werden, das zu den Geschichten passt."*

PC Games: In einem Interview habt ihr kürzlich mehr oder weniger die zweite Staffel von **Sam & Max** angekündigt. Welche Verbesserungen und Ideen wollt ihr dort einbringen?

Grossman: *„Ich kann weder bestätigen noch verneinen, ob, wann oder wie wir eine zweite Staffel von **Sam & Max** entwickeln. Doch wenn wir es tun, wird sie definitiv cooler als die erste sein!"*

PC Games: Welche Episode gefällt dir persönlich denn von allen sechs am besten?

Grossman: *„Im Grunde finde ich jede Episode irgendwie besser als die anderen:*
1) *Culture Shock war unsere Pilotfolge und gab so die Marschrichtung für die gesamte Staffel vor. Die Dialoge dieser Episode ähneln noch am stärksten denen der Comic-Bücher [von Steve Purcell, Anm. der Red.].*
2) *Situation: Comedy enthält mein persönliches Lieblingsrätsel, das Improvisieren in der Sitcom. So ein Design ist nämlich ziemlich rückständig, insbesondere wenn man unsere Richtlinien für gute Puzzles bedenkt …*

IM TEST: DIE ERSTE STAFFEL

Aus den Einzelwertungen der sechs Folgen errechnen wir das Endergebnis.



82

EPISODE 1 – CULTURE SHOCK

Die Pilotfolge legt böse los: Sam und Max müssen drei kleinwüchsige, hypnotisierte TV-Stars bewusstlos prügeln. Ein brüllkomischer Einstand!

80

EPISODE 2 – SITUATION: COMEDY

Eine Talkshow-Moderatorin hält ihr Publikum als Geiseln fest. Unsere Helden haben sich in Gesangswettbewerben, Sitcoms und Kochsendungen zu beweisen.

EPISODE 3 – THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Die Spur der Massenverdummung führt in ein Kasino der Spielzeugmafia. Schwarzhumoriger Gipfel: die verbale „Folterszene" eines Trickbetrügers.



81



83

EPISODE 4 – ABE LINCOLN MUST DIE!

Die beste Folge! Max und Abraham Lincoln kandidieren als US-Präsidenten. Satire pur: die geniale Musical-Nummer im Weißen Haus.



81

EPISODE 5 – REALITY 2.0

In einer virtuellen Welt legen sich die Chaos-Detektive mit dem Internet an. Besonders die witzigen Seitenhiebe auf Computerspiele sind toll!

*3) **The Mole, the Mob and the Meatball** hat meinen Lieblingssong aus allen Folgen: „Mafia free you and me“, gesungen von einem elektronischen Bärchenkopf an der Wand des Kasinos.*
*4) **Abe Lincoln Must Die!** Hat die beste Handlungsstruktur und womöglich die lustigsten Dialoge.*
*5) **Reality 2.0** ist einfach am verrücktesten!*
*6) **Bright Side of the Moon** setzt sich am besten mit den Nebencharakteren auseinander und hat mein liebstes Mini-Spiel (Tic Tac Doom). Außerdem war es sehr befriedigend, diese Episode fertig zu stellen, da ich im Anschluss mal Urlaub machen konnte.“*

PC Games: Unserer Ansicht nach ist **Abe Lincoln Must Die!** die beste Episode der gesamten Staffel. Was glaubst du, woran das liegt?

Grossman: *„Ich denke, wir haben mit dieser Episode die richtigen Schritte gewagt. Da wir das Feedback unserer Fans ausgewertet hatten, konnten wir einige Schwächen gezielt ausbügeln. So begannen wir damit, die Geschichte etwas anders aufzubauen. Es war schon ziemlich absurd, dass ein Lincoln-Roboter durch die Gegend stampft! Eine Idee, die übrigens Steves [Purcell, Anm. der Red.] fieberhaftem Hirn während eines gemeinsamen Abendessens entsprang. Oh, und ich denke, der Juhu-wir-haben-Krieg-Song in Episode 4 hatte eine überdurchschnittlich gute Produktion hinter sich. Er ist einfach saukomisch!“*

PC Games: Was uns nicht so an der ersten Staffel gefallen hat, sind die ständig wiederkehrenden Charaktere wie Sybil oder Bosco. Warum mussten die unbedingt in jede Folge rein?

Grossman: *„Unsere Absicht war es, die Nachbarschaft von **Sam & Max** zu erforschen, den Ort und die Leute darin näher kennen zu lernen. So beschlossen wir, einige Figuren immer wieder auftreten zu lassen. Rückblickend denke ich, es wäre vielleicht ganz klug gewesen, Sybil und Bosco interessantere Story-Verzweigungen zu spendieren. Mir ist nämlich aufgefallen, das du Jimmy Two-Teeth in deiner Frage nicht erwähnt hast, obwohl auch er in fast jeder Episode auftritt. Der Unterschied ist, dass man ihm in völlig unterschiedlichen Locations begegnet und er jedesmal etwas anderes ausgeheckt hat.“*

PC Games: Der schwarze Humor von **Sam & Max** ist einfach großartig, teilweise sogar richtig satirisch. Sind die Spiele für euch auch ein politischer beziehungsweise sozialkritischer Kommentar auf die Vereinigten Staaten?

Grossman: *„Ja, und eigentlich auch auf alles andere, was uns so in den Sinn kommt. Steve Purcell sagte einmal, die Sam & Max-Geschichten wären nur ein Vorwand, um die beiden zu wirklich allem ihre Kommentare abgeben zu lassen. Er sagte nicht genau, welche Dinge er meint, und genauso halten es auch **Sam und Max**. Fastfood, das Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom, die Sommerzeit … irgendwann ist doch jeder Kommentar auch ein sozialkritischer. Und die Tatsache, dass wir uns dabei auf die Vereinigten Staaten konzentrieren, rührt nun mal daher, dass unsere Autoren dort leben.“*

> „Die Geschichten sind nur ein Vorwand für Sams und Max‘ Kommentare.“

PC Games: Wäre das Episodenformat denn nicht eine wunderbare Möglichkeit, um sich mit halbwegs aktuellen Themen des alltäglichen Lebens auseinander zu setzen? So ähnlich wie in einer satirischen TV-Sendung?

Grossman: *„Könnte man grundsätzlich schon machen, doch würde man vermutlich nicht so aktuell sein, wie du dir das jetzt ausmalst. Es kostet uns mehrere Monate Arbeit, eine Episode von **Sam & Max** zu kreieren, sodass jedes aktuelle, reale Ereignis dann irgendwie doch nicht mehr so aktuell ist. Wobei die schlimmsten von ihnen ja doch meist länger andauern als nur ein paar Monate … habe ich schon die Sommerzeit erwähnt?“*

PC Games: Was denkt Steve Purcell eigentlich über eure Arbeit? Ist er zufrieden mit der ersten Staffel von **Sam & Max**?

Grossman: *„Steve sagt alle möglichen netten Dinge über unsere Spiele. Manchmal sogar in der Öffentlichkeit! Wir wollten etwas erschaffen, worauf er stolz sein kann. Und ich schätze, das haben wir ganz gut hinbekommen, denn er kommt immer wieder mal bei uns im Büro vorbei und sagt hallo.“*

PC Games: Jetzt mal eine Frage, die der puren Verzweiflung entspringt: Ihr habt nicht rein zufällig vor, eine Fortsetzung zu einem Klassiker wie **Day of the Tentacle** zu machen?

Grossman: *„Eigentlich nicht. Würden wir stattdessen aber etwas ähnlich Gutes machen, etwas über Stachelschweine, die ein frei erfundenes Taxiunternehmen leiten – wärst du dann enttäuscht?*

PC Games: Äh, hmm!??

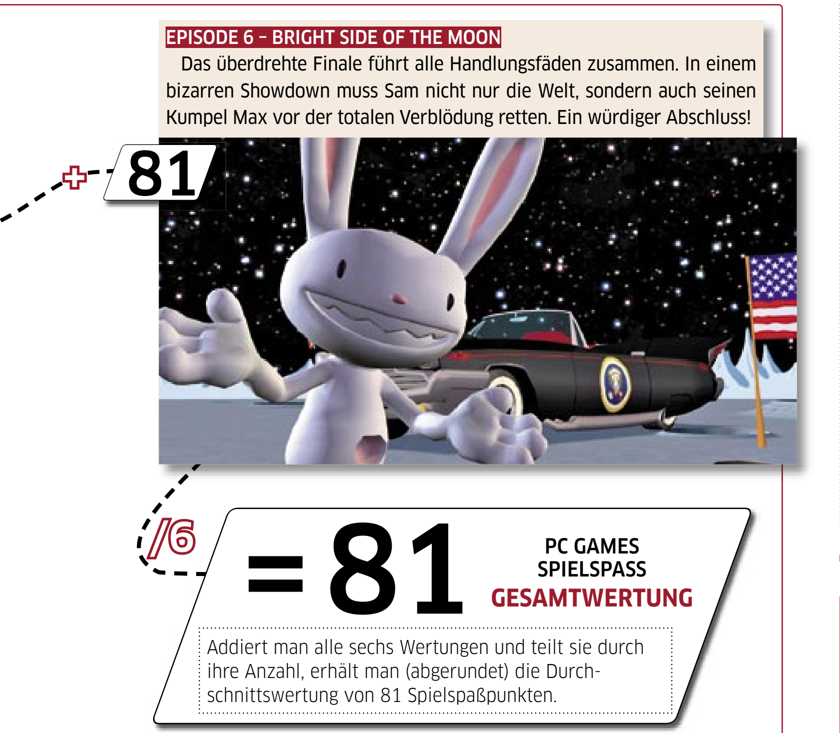
[Anmerkung Felix Schütz: Diese Antwort verwirrte mich. Daher fragte ich bei Emily Morganti, PR-Managerin von Telltale Games, nach.]

PC Games: Ich bin verzweifelt, Emily! Daves letzte Aussage gibt meinem bescheidenen deutschen Hirn wahre Rätsel auf.

Morganti: *Keine Sorge, meinem bescheidenen englischen Hirn geht's da ganz ähnlich …* ❏

Interview geführt von: Felix Schütz

EPISODE 6 – BRIGHT SIDE OF THE MOON
Das überdrehte Finale führt alle Handlungsfäden zusammen. In einem bizarren Showdown muss Sam nicht nur die Welt, sondern auch seinen Kumpel Max vor der totalen Verblödung retten. Ein würdiger Abschluss!



Addiert man alle sechs Wertungen und teilt sie durch ihre Anzahl, erhält man (abgerundet) die Durchschnittswertung von 81 Spielspaßpunkten.

MEINE MEINUNG | Felix Schütz

„Telltale Games hat es geschafft: Sam & Max ist das erste funktionierende Episodenspiel!“

Liebe Mitarbeiter von Lucas Arts, darf ich bekannt machen? Telltale Games. Eine Firma, der mal soeben gelungen ist, was ihr für unmöglich hieltet. Erinnert ihr euch? Als ihr im März 2004 die Adventure-Hoffnung **Sam & Max 2: Freelance Police** kurzerhand einstampftet? Ihr, die Lizenzinhaber von Genre-Perlen wie **Monkey Island**, begründetet damals, es gäbe keine kommerzielle Zukunft für klassische Adventures – ein Schlag ins Gesicht für das gerade neu erwachende Genre. Doch Telltale Games ging einen mutigeren Weg als ihr. Sie erdachten ein neues Konzept, um Adventure-Spiele wieder interessant zu machen. Und am 1. November 2006 war es dann so weit: **Culture Shock**, die erste Episode von **Sam & Max**, bescherte uns zwei Stunden voller Unterhaltung und Lachtränen. Und Telltale Games hielt seine Versprechen! Ab Januar 2007 folgte Episode auf Episode, jede von ihnen originell, frisch und auf durchgängig hohem Niveau. Klassische Adventures haben also keine Zukunft, Lucas Arts? Zeit zum Umdenken! Es ist nie zu spät für ein **Day of the Tentacle 2** … ein **Monkey Island 5** … **Grim Fandango 2** oder gar **The Dig 2** …

DIE DEUTSCHE VERSION KOMMT!

Die erste Staffel von **Sam & Max** erscheint noch im August 2007 als typische Handelsversion. Das bedeutet: auf einem Datenträger mit Hülle. Das Spiel wird multilingual sein und so auch eine deutsche Sprachausgabe anbieten. Laut Jowood, die den Vertrieb übernehmen, bemühe man sich, die Original-Sprecher aus dem ersten **Sam & Max**-Spiel von 1994 zu gewinnen.

KÖPFCHEN | Als Master Chief treten Sie gegen eine Übermacht an. Die Gefechte beziehen ihren Reiz aus der guten Gegner-KI.

Von: Thomas Weiß

Der beste Xbox-Shooter ist, verspätet und verschlechtert, für den PC erschienen. Er hat sich irgendwie durch die Qualitätssicherung bei Microsoft gemogelt.

Halo 2

An der Veröffentlichung von **Halo 2** für den PC kleben allerlei Seltsamkeiten. Zuerst irritiert, dass der Ego-Shooter nur unter Windows Vista funktioniert. Man legt die DVD ins Laufwerk und kann, ganz Konsole, sofort losspielen. Derweil kopiert das Programm die restlichen Dateien im Hintergrund. Das klappt mit Dual-Core-Rechnern reibungslos, auf schwächerer Hardware sei die traditionelle Installation empfohlen.

Sobald das Menü vom Bildschirm verschwindet und Platz macht für die 3D-Grafik, geht das Wundern weiter. Die hässliche Optik lässt einen darüber grübeln, wer **Halo 2** durch die Qualitätssicherung gewunken hat. Offenbar jemand mit einem Sehfehler. Den Texturen scheinen die Farben entzogen, die Figuren wirken blass wie Kranke einer Seuchenstation. Effekte muss man suchen und, sobald gefunden, verzweifelt ertragen. Silvester-Raketen vom Supermarkt um die Ecke machen schönere Blitze.

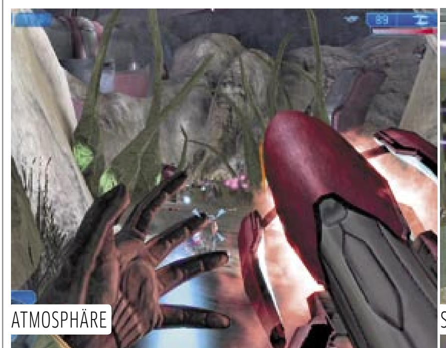
Und die Steuerung erst. Unter normaler Maus-Sensibilität verschiebt sich das Fadenkreuz in einem Tempo, in dem Pflanzen wachsen. Es bleibt einem nichts übrig, als die Geschwindigkeit aufs Maximum zu stellen. Das ist dann, gemessen an anderen Shootern, zwar immer noch langsam, aber wenigstens schafft man nun Drehungen um die eigene Achse unterhalb von fünf Sekunden. Übrigens wird auch der Xbox-Controller unterstützt.

Man kann sagen, es herrschen nicht die besten Voraussetzungen für ordentlich Spielspaß. Doch so-



WICHTIGES KURZGEFASST!

Wie steht's um Atmosphäre, Steuerung und Technik? Ein fixe Beschreibung, versehen mit Schulnoten.



SEHR GUT | Beim Dauerfeuer läuft die Waffe heiß, der Held verbrennt sich. Solche Details ziehen sich durchs ganze Spiel.



AUSREICHEND | Die Vehikel (hier: Abfangjäger) lenken sich einwandfrei, aber die Mausgeschwindigkeit orientiert sich am Tempo von Schnecken.



MANGELHAFT | **Halo 2** sieht schlecht aus, läut nicht sonderlich flüssig und verlangt nach Windows Vista – tolle Wurst.

◀ **NACHSCHUB** | In den Freiluftarealen surrt gelegentlich ein Raumschiff heran und lässt Vehikel wie Panzer und Jeeps fallen. Die können Sie, es ist ein Markenzeichen der **Halo**-Serie, selbst steuern oder Ihren Mitstreitern überlassen.

▼ **STUNTMAN** | Im richtigen Moment die richtige Taste gedrückt, hüpft der Master Chief aufs feindliche Gefährt und verteilt Backpfeifen. Irgendwann fällt der Pilot vom Sattel.

bald der erste Schock überwunden ist, legt **Halo 2** einen angenehmen Atmosphäre-Teppich. Bis zum Schluss wird man bestens unterhalten, was hinsichtlich der Grafik und der anderen Wehwehchen als großes Kompliment erscheint.

Dafür, dass es sich um ein „Killerspiel" handelt, ist die Geschichte erstaunlich intelligent und von erzählerischer Raffinesse. Sie enthält fantasievolle Wendungen und starke Charaktere mit zitierungswürdigen Dialogen. Hier waren talentierte Drehbuchschreiber am Werk. Die Sprachausgabe ist nur auf Englisch. Zum Ausgleich gibt es Untertitel, ordentliche immerhin, aber die Nuancen des Gesprochenen gehen verloren.

Halo 2 hat die Scheinwerfer nicht mehr ausschließlich auf den Master Chief gerichtet. Die Levels bestreiten Sie auch in Figur eines Alien der Allianz. Abwechselnd steuern Sie die verfeindeten Helden aufs Finale zu; spielerische Unterschiede finden sich höchstens beim Erbsenzählen. So fuchtelt der Master Chief im Dunkeln mit einer Taschenlampe herum, und der Alien kann sich kurz unsichtbar machen. Heimliches Vorgehen ist Option, nie Zwang – Kudos dafür.

Das Spiel ist meilenweit vom Shooter-Trott weg: Feinde abschießen, Munition und Health-Packs aufsammeln, nächster Raum. Zum einen gibt es keine Health-Anzeige, nur Schilde, die sich aufladen, wenn man eine Zeit lang keinen Schaden abbekommt. Zum anderen ist die KI zu intelligent, als dass sie dröge Schießereien zuließe. Jedes Monster hat einen eigenen Kopf,

ERFORDERT: WINDOWS VISTA

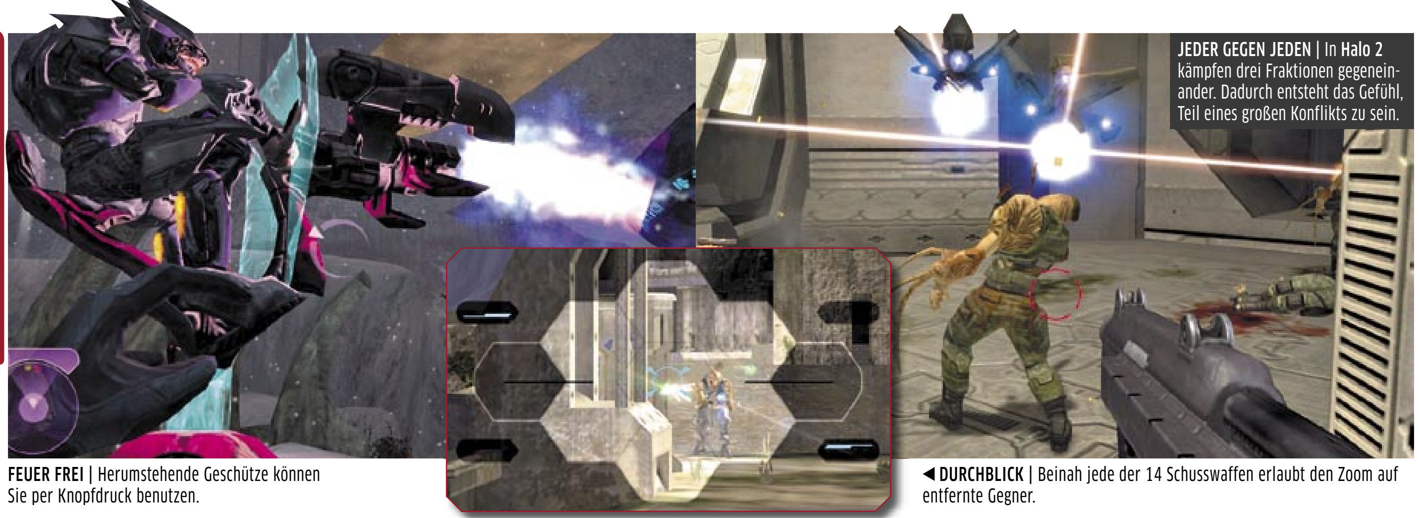
Halo 2 ist das erste Computerspiel, das nur unter Windows Vista läuft. Dadurch ergeben sich Vorteile bei der Installation. Mehr nicht.

Dass man die **Halo 2**-DVD nur ins Laufwerk zu legen braucht und ohne voriger Installation ins Spiel einsteigen kann, ist gewiss eine feine Sache. Nur hat Microsoft offensichtlich keinerlei Anstrengungen unternommen, um das Spiel optisch auf „Next Generation" zu trimmen. Nicht nur fehlen die Grafikspielereien, die Direct X 10 ermöglichen soll; außerdem ist **Halo 2** technisch auf einem Level, der vor vier Jahren zeitgemäß war. Effekte wie die Tiefenschärfe auf dem Bild rechts gehören zum höchsten der Gefühle.



DER HELD VOM ZELT

Der Master Chief ist eine genmanipulierte Kampfmaschine. Ein Hauch von Ironie umweht seine Person.



JEDER GEGEN JEDEN | In **Halo 2** kämpfen drei Fraktionen gegeneinander. Dadurch entsteht das Gefühl, Teil eines großen Konflikts zu sein.

FEUER FREI | Herumstehende Geschütze können Sie per Knopfdruck benutzen.

◀ DURCHBLICK | Beinah jede der 14 Schusswaffen erlaubt den Zoom auf entfernte Gegner.

FEHLER IM SYSTEM

Wir haben die Bilder nicht versehentlich vertauscht. Tatsächlich wirkt Halo 1 grafisch einen Tick besser als sein Nachfolger. Zwischen PC und Xbox klafft eine noch größere Lücke.



▲ DEUTLICHE KONTUREN | Schon **Halo 1** war seinerzeit kein Grafikwunder. Fraglos schlecht die langweiligen eckigen Räume in ihren tristen Farben. Aber: Achten Sie mal auf den Jeep ...

▶ VERWASCHEN | Eine ähnliche Szene in **Halo 2**: Der Jeep im Mittelpunkt – und optisch ein bisschen undeutlicher als im Bild oben.

▲ KONSOLENPOWER | Der Boden wirkt plastisch, die Models erstrahlen in satten Farben. Auch nicht schlecht: Die bläuliche Explosion im Hintergrund.

◀ AUSGEBLICHEN | Derselbe Gegner auf dem PC – keine großen Unterschiede. Nur wirft er keine Schatten. Und der Boden weist keinerlei Unebenheiten auf. Komische Sache, das.

eine eigene Vorgehensweise. Manche stürmen, die Schulter voraus, auf den Spieler zu; manche suchen hinter Säulen Deckung und hechten hervor, wenn man eine Granate wirft. Zwei Waffen lassen sich gleichzeitig führen, und da sie ausgeprägte Vor- und Nachteile aufweisen, gehört vor jedem Angriff die Überlegung angestellt, ob man besser den Raketenwerfer mitführt oder das Sturmgewehr.

Die Grunts möchte man knuddeln, müsste man sie nicht abschießen. Sie sind kleine Aliens, die mit jämmerlichen Plasma-Waffen ausgerüstet ins Getümmel stolpern und lustige Sprüche klopfen. Lebt ihr Anführer, üben sie sich in heilloser Selbstüberschätzung. Ohne Befehlshaber geht den Rackern schnell die Muffe. Es lohnt sich, das Ballern einfach mal hinauszuzögern, sonst blieben zu viele hübsche Dialogzeilen ungehört. Auch die Musik reißt mit. Sie scheint sich stets wie das fehlende Puzzlestück in die zu transportierende Stimmung einzufügen, ist zum richtigen Zeitpunkt heftig, sanft, treibend, melancholisch. Den Komponisten gebührt innigstes Lob für einen Soundtrack mit Seele.

Dass sich die Gefechte anfühlen, als führte man sie gegen menschliche Teilnehmer, ist die größte Stärke von **Halo 2**. Nur die Steuerung von Vehikeln scheint die KI zu überfordern. Ein Jeep fährt schon mal über den Abhang und stürzt die Klippe hinunter. Gut, dass man sämtliche Fortbewegungsmittel auch selbst lenken kann, darunter Rennschlitten, Panzer und Abfangjäger. In der Beziehung ist also Abwechslung geboten. Das Level-Design animiert zum gelegentlichen Naserümpfen: Besteht mit dem nüchtern-kalten Look schon kein stabiles Grafikfundament, wiegen scheinbar ewig gleich gebaute Räume mit ihren einheitlich geformten Ecken und Kanten noch schlimmer. Selbst die Außenlandschaften, die theoretisch viele Freiheiten bei der Gestaltung lassen – selbst die bringen es fertig, zu langweilen.

Was bleibt, ist ein intelligenter, witziger und unansehnlicher Shooter. Einer, der seinen Spielern Arbeit abverlangt. Man muss über die Optik hinwegschauen, die hartnäckige Steuerung verschmerzen können; beides Dinge, die im Genre als treibende Kraft gelten.

Warum hat Microsoft der Präsentation nicht größere Wichtigkeit zukommen lassen? Warum steigt die Premiere ausgerechnet auf Windows Vista, von dem seine Entwickler vollmundig sagen, es bringe die Entertainment-Branche dank Direct X 10 voran? Man weiß es nicht. **Halo 2** darf sich damit zu den Merkwürdigkeiten der Spielewelt zählen. ❑

MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*

„Augen zu und durch ...“

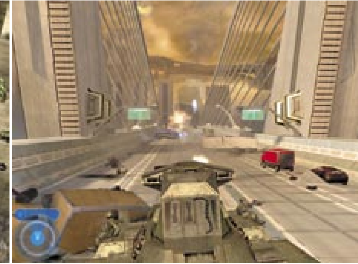
Als ich **Halo 2** zum ersten Mal gesehen habe, wollte ich den Stecker ziehen. Die Grafik geht für einen Ego-Shooter einfach nicht in Ordnung. Alles ist so farblos und stumpf, dass man Gefahr läuft, in eine Depression zu verfallen. Und die Level-Architektur wirkt, als hätte sie jemand in Zeiten größter Lustlosigkeit mit Lineal und Winkelmaß gezogen. Trotzdem habe ich bis zum Ende durchgehalten. Es war mir unmöglich, dem Charme von **Halo 2** zu widerstehen. Die Story ist abwechselnd witzig, spannend und anrührend; die Gefechte fordern durch Gegner mit Grips; die Vehikel-Einlagen sind sorgfältig dosiert; die fairen Speicherpunkte ersetzen paranoides Quicksave-Gefummel. Das reicht mir trotz ästhetischer und steuerungstechnischer Unzulänglichkeiten für eine Kaufempfehlung.



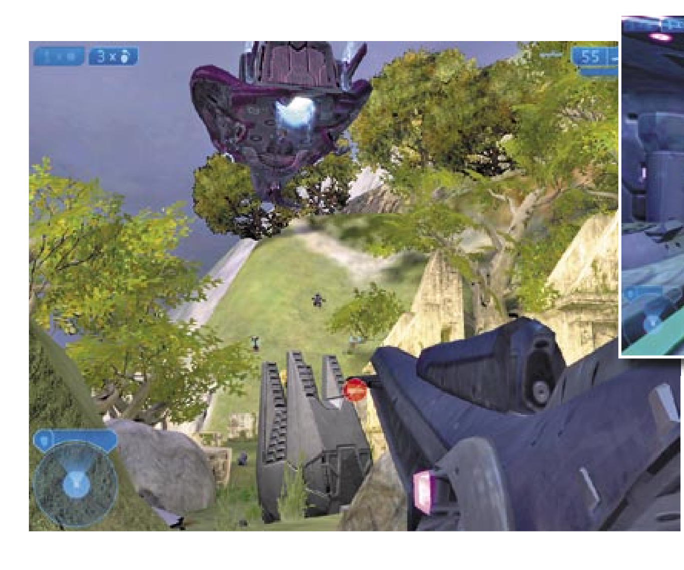
1 **INVASION** | Eine Horde Aliens attackiert die Raumstation der Menschen, der Spieler verharrt in einer Schockstarre. Nicht des Angriffs wegen – die Grafik hat Schuld: Dass **Halo 2** so schlecht aussehen würde, das hätten wohl auch professionelle Pessimisten nicht befürchtet.



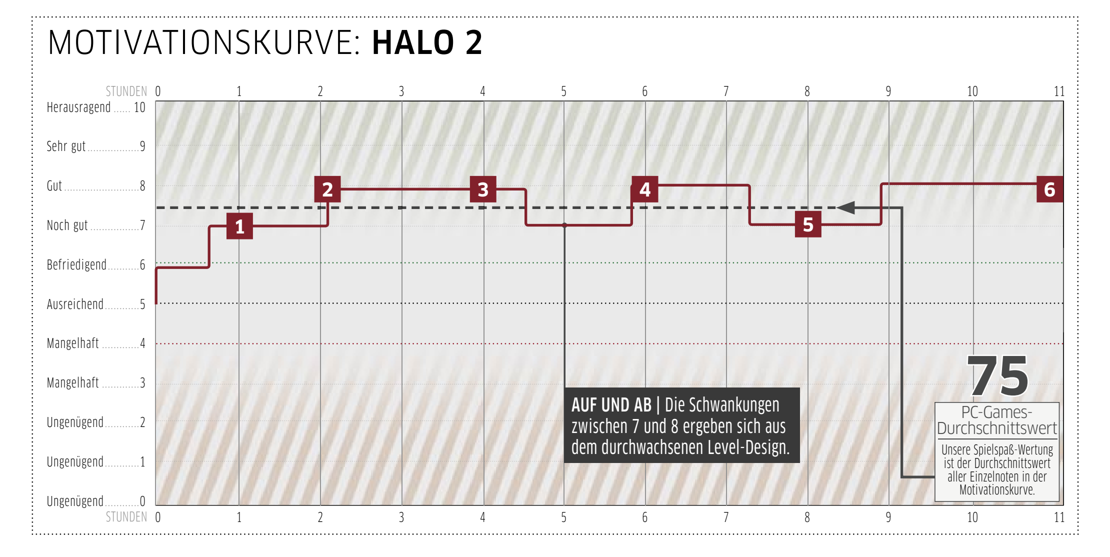
2 **LICHTBLICK** | Die inneren Werte trösten über die Optik hinweg: Man kann unmöglich KEINEN Spaß haben, wenn man im Squad gegen intelligent agierende Außerirdische antritt. Jede Schießerei verläuft anders, die Gegner handeln dank cleverer KI unberechenbar.

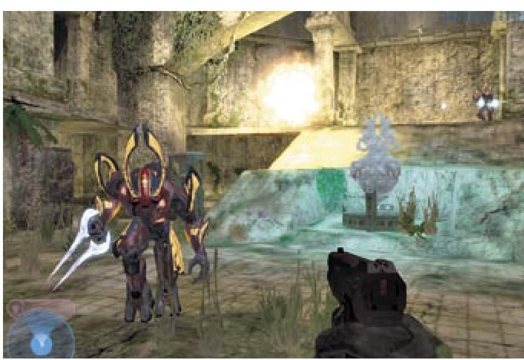


3 **SCHWERE GESCHÜTZE** | Immer wieder streut **Halo 2** Fahrzeug-Sequenzen ein, die der Motivation einen Schub geben: Die Vehikel steuern sich wie geschmiert und machen mächtig Rums. Die KI sollte man aber nicht fahren lassen – ihr unterlaufen gelegentlich Fehler.

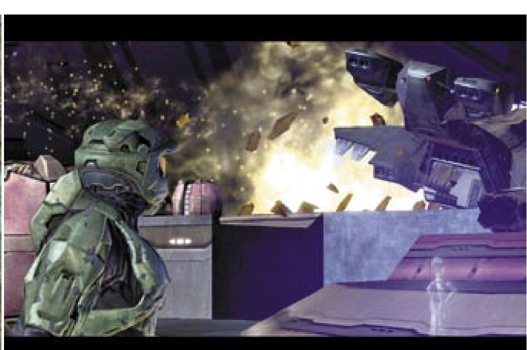


4 **HART, ABER FAIR** | Innen- und Außenareale scheinen sich an Hässlichkeit überbieten zu wollen. Der Spielablauf entschädigt: Sich mit dem Schwert durch Gegner zu schnetzeln – das ist eine Freude. Dass man regelmäßig draufgeht, erzeugt Ansporn statt Frust. Denn unfair ist **Halo 2** nie. Die Speicherpunkte sind stets fair platziert.



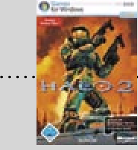


5 **HUI UND PFUI** | Die Schießereien bleiben spannend, neue Monster bieten neue Herausforderungen. Und die Story entwickelt sich prächtig. Nur an der miesen Grafik als Spielspaßbremse ändert sich nichts. Man muss schon etwas Leidensfähigkeit aufbringen.



6 **ENDE GUT, ALLES GUT?** | Dadurch, dass man abwechselnd zwei Charaktere spielt, ist bis zuletzt für ausreichend Abwechslung gesorgt. Zweischneidig die Endsequenz: Sie liefert einen Cliffhanger (unerhört!), der auf Teil 3 (fein!) hinweist.

HALO 2



Ca. € 50,-
18. Mai 2007
USK: Ab 16 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bungie
Titel vom selben Entwickler: Halo | Oni | Myth
Publisher: Microsoft
Sprache (Untertitel): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: So ausgeblichen wie eine alte Jeans. Zu allem Überflüss: eckiges Level-Layout und lasche Effekte.
Sound: Sprachausgabe und Musik bilden gemeinsam etwas Grandioses.
Steuerung: Schwerfällig und teilweise umständlich, aber noch erträglich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Der kooperative Modus des Konsolen-Originals fehlt. Die Kartenauswahl ist üppig; wegen des beigefügten Editors ist mit Nachschub zu rechnen. Modi gibt es sieben an der Zahl.
Zahl der Spieler: Je nach Modus bis zu 16 Spieler.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2500+/P4 mit 2,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon 9800 Pro, Windows Vista
Empfehlenswert: Athlon X2 4600+/Core 2 Duo E6300, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Halo 2 inszeniert den bewaffneten Konflikt ohne übertriebene Gewaltdarstellung. Die Menge an Blut (übrigens vorhanden in allen Farben) ist gering, die Animationen haben etwas Comichaftes. Zombies lassen sich in ihre Einzelteile zerlegen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Beta
Gespielte Minuten: 670 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 11:10

Mit knapp zwölf Stunden Spielzeit liegt **Halo 2** im normalen Rahmen. Geübte Shooter-Spieler sollten mindestens den zweiten Schwierigkeitsgrad wählen. Auf der höchsten Stufe kommen selbst Profis ins Schwitzen. Trotzdem bleibt **Halo 2** immer fair.

PRO UND CONTRA

- + Starke Charaktere in starker Story
- + Fordernde Gefechte dank guter KI
- + Coole Musik als Atmosphäre-Stütze
- + Editor zum Bauen eigener Levels
- + Absolut fair gesetzte Speicherpunkte statt Quicksave
- + Spaßige Fahrzeugeinlagen
- − Grafik auf Backstein-Niveau
- − Teils schwerfällige Steuerung
- − Repetitives, teils in die Länge gezogenes Level-Design

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**



ERBARMUNGSLOS | Der Kampf gegen den Neuen Grünen Kobold fordert einiges an Geschick, da der erste Teil der Rauferei als interaktive Filmsequenz daherkommt.

◀ **STACHELIG** | Scorpion gehört zu den Gegnern, die nicht im Film vorkommen. Der harte Brocken stellt einen Zwischengegner dar und ist nur mit der richtigen Taktik kleinzubekommen.

▶ **PRÜGELKNABE** | Starke Kombos machen jeden Kampf zum Kinderspiel. Am besten Sie merken sich eine wirkungsvolle Attacke.

Spider-Man 3

Von: Sebastian Weber

Superhelden sind auch nur Menschen – Peter Parker schlägt sich nicht nur mit jeder Menge Superschurken herum, sondern kriegt es auch mit seinem bösen Ich zu tun.

Peter Parker hat es im **Spider-Man 3**-Film schon nicht leicht. Gleich drei Bösewichte muss er dingfest machen: den Sandman, Venom und seinen Freund Harry Osborn, der als Neuer Grüner Kobold in Erscheinung tritt. Dass eine außerirdische Materie außerdem Spider-Mans böses Ich erwachen lässt, erschwert die Sache. Die Entwickler des offiziellen Spiels zu **Spider-Man 3** haben noch tiefer in der Schurkenkiste gewühlt und hetzen unter anderem Lizard, Scorpion, Rhino und Kraven auf die freundliche Spinne von nebenan. Das sorgt für Abwechslung und Aha-Erlebnisse für Kenner der Comics.

Der Titel hat mit Problemen zu kämpfen, sodass auch die guten Ansätze nichts nützen. Zwar ist der Stadtteil Manhattan komplett ins Spiel integriert und frei begehbar, die Kamera nervt jedoch, da sie unkontrolliert hin und her springt. Denn egal ob Sie sich durch Häuserschluchten schwingen oder an Fassaden emporklettern, die sich ständig ändernde Perspektive lässt Sie schnell die Übersicht verlieren. Da das Spiel stark ruckelt, sind die raschen Richtungswechsel am Spinnenfaden oft Glückssache.

Die Steuerung ist gut gelungen. Sowohl per Maus und Tastatur als auch per Gamepad sind die akrobatischen Kampf- und Schwungeinlagen zu meistern. Sie fallen aber meist zu hektisch aus. Treten Sie gegen mehrere Gegner an, mutiert das Spiel zu einer Klickorgie in bester **Diablo**-Manier. Ihre Kontrahenten sind aber keine Intelligenzbestien und rennen durchaus gegen Wände oder andere Hindernisse.

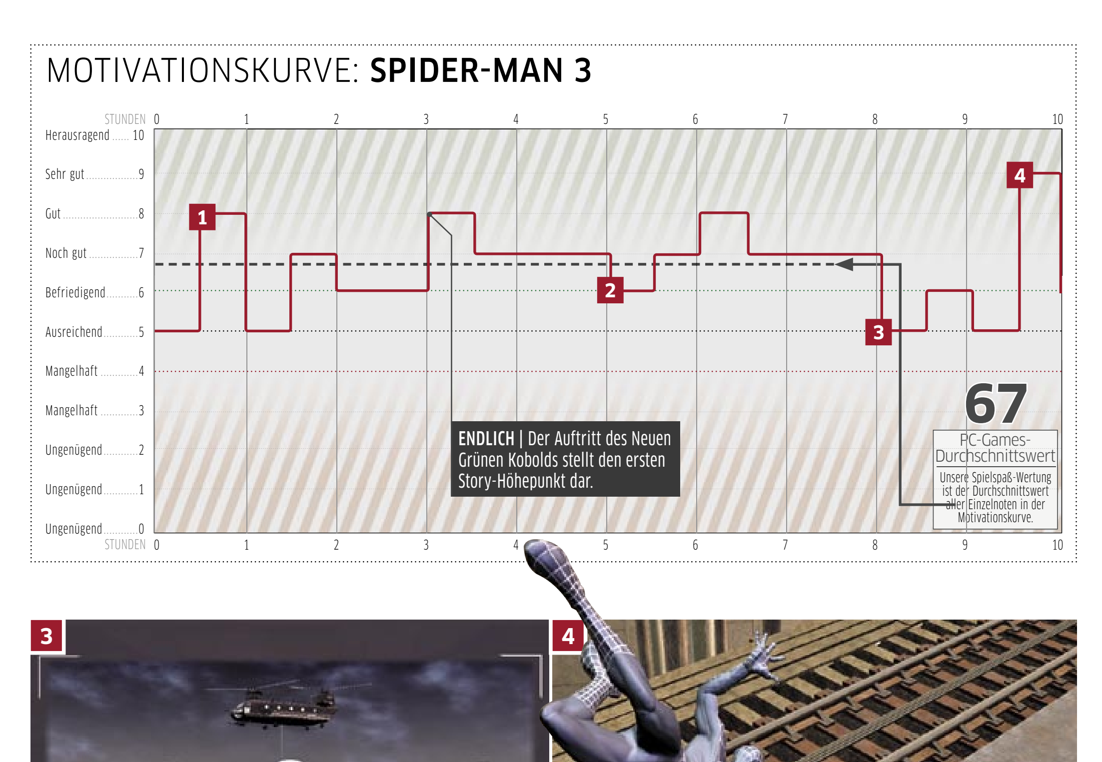
Auch andere Passagen hinterlassen einen zu hektischen Eindruck. Die interaktiven Zwischensequenzen im Stil des Adventures **Fahrenheit** überfordern oft. Hier kommt es auf Geschicklichkeit und schnelles Reaktionsvermögen an. Während der kurzen Filmchen blendet das Spiel Tasten ein, die Sie zum richtigen Zeitpunkt betätigen sollen, damit die Sequenz weitergeht. Ist man zu langsam, startet die Szene von vorn. Was sich interessant anhört, scheitert in der Praxis. Es bleibt zu wenig Zeit, um



◀ **RIESIG** | Manhattan ist komplett begehbar. Höhepunkte des Spiels sind ausgedehnte Schwing-Einlagen durch die Häuserschluchten.

▶ **TRIST** | Zu Anfang erscheinen die Prügeleien auf den Autos noch spaßig. Auf Dauer langweilen diese dynamischen Action-Sequenzen allerdings.





ÖDE | Beim Daily Bugle gibt es immer wieder Foto-Missionen, die recht simpel gehalten sind. Einfach Bilder schießen.

FIES | Als schwarzer Spider-Man geben Sie dem Sandman Saures. Die Szene erinnert stark an den Film und ist sehr fesselnd. Jedoch dauert sie zu lange.

zu reagieren. So muss Spider-Man zum Beispiel eine fahrende U-Bahn stoppen. Wie im Film hängt er sich dazu vorn an den Triebwagen und schießt seine Spinnenfäden an Pfeiler und Wände. So will er die Bahn bremsen. Es erscheinen die Zahlen 1 bis 4, die Sie auf der Tastatur drücken sollen. Da aber stellenweise drei Zahlen gleichzeitig und im schnellen Wechsel mit anderen aufpoppen, verlieren Sie die Übersicht.

Drei Gangs teilen sich Manhatten – Sie haben alle Hände voll zu tun. Zu jeder Bande gibt es spezielle Missionen. Auch die Schurken, die nicht im Film vorkommen, halten Sie auf Trab. Erst wenn Sie alle Missionen erledigt haben, wartet ein neuer Story-Level auf Sie, etwa die erste Begegnung mit dem Sandman, was zusätzliche Spielzeit bringt. Das Missionsdesign ist einfach gehalten. Der größte Teil der Levels setzt darauf, dass Sie Dutzende Schurken verprügeln.

Neben dem Gameplay, das Stärken und Schwächen aufweist, hat auch die Technik Macken. Während die Charaktere gut umgesetzt sind und den Schauspielern des Films ähneln, sind viele Innenlevels detailarm und trist. Die Stadt ist hübsch in Szene gesetzt und wirkt lebendig, zwingt dafür aber Ihren Rechner in die Knie. Auf mehreren Computern, sei es unter Windows XP oder Vista, bekamen wir das Spiel nicht durchgehend ruckelfrei auf den Bildschirm. ❑

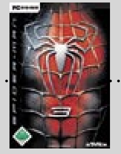
MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber

„Trotz guter Ideen nur eine mäßige Filmumsetzung"

Das Spiel hat zwar viel Potenzial, nutzt es aber nicht aus: Eine riesige Stadt und Missionen en masse stehen den Technik- und Gameplay-Mängeln gegenüber. Die Einsätze von Spidey langweilen oft, statt zu fesseln, und die interaktiven Sequenzen nerven, da sie zu unvermittelt starten. Die nervöse Kamera unterstützt die hektischen Kämpfe, sodass jegliche Übersicht flöten geht – vor allem in kleinen Räumen. Einzig der Wiedererkennungswert der Charaktere macht das Spiel für Fans interessant. Action-Spieler greifen besser nicht zu.

SPIDER-MAN 3



Ca. € 40,-
4. Mai 2007
USK: Ab 12 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Treyarch
Titel vom selben Entwickler: Spider-Man 2 (Konsole) | Call of Duty 2: Big Red One (Konsole)
Publisher: Activision
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Charaktere, lebendig wirkende Stadt, triste Innenlevels
Sound: Gute Synchronisation der Charaktere, Originalsynchronsprecher von Spider-Man
Steuerung: Maus- und Tastatur-Steuerung gut umgesetzt; Gamepad-Tasten teilweise fehlerhaft belegt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3000+/Intel P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, Radeon X1600 XT/Geforce 7600 GT
Empfehlenswert: Athlon X2 5000+/Intel Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Radeon X1950 XTX/Geforce 7900 GTX

JUGENDEIGNUNG

Das Spiel verzichtet auf explizite Gewaltdarstellung und orientiert sich an der comichaften Inszenierung des Films. Treffer stellt der Titel durch Leuchteffekte dar. Prügeleien bilden den größten Teil der Aktionen Spider-Mans.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.1
Gespielte Minuten: 600 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00

Activision überließ uns die Verkaufsversion zum Test. Kleinere Bugs wie falsch belegte Gamepad-Tasten, unkontrolliert wechselnde Kameraperspektiven und Clipping-Fehler traten hin und wieder auf. Viel gravierender fielen aber die enormen Performance-Probleme auf. Trotz leistungsfähiger Rechner lief das Spiel nur stellenweise ruckelfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Originalsynchronstimme und detailgetreue Charaktere
- ➕ Große, lebendig wirkende Spielwelt
- ➕ Missionen mit Filmvorlage sind gut umgesetzt
- ➕ Gute Maus- und Tastatur-Steuerung
- ➖ Nervöse Kamera beeinträchtigt Übersicht
- ➖ Langweiliges Mission-Design, Aufgaben wiederholen sich
- ➖ Fehlerhafte Gegner-KI
- ➖ Performance-Probleme

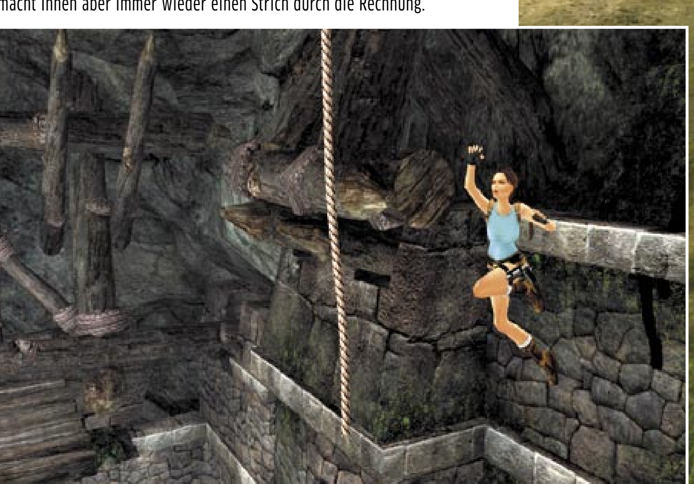
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

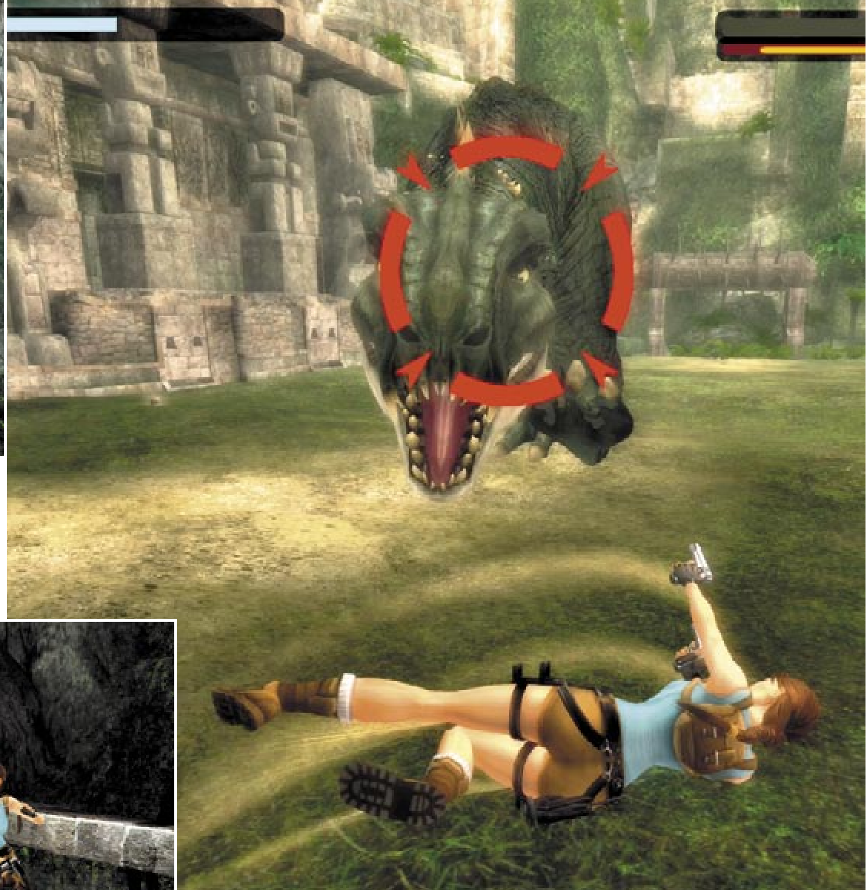
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **67**



▲ **BRENZLIG** | Im Kampf mit zwei Gegnern gleichzeitig gilt besondere Vorsicht. Betätigen Sie zum richtigen Zeitpunkt die Ducken- in Kombination mit einer Richtungstaste, weicht Lara aus, das Spiel läuft in Zeitlupe ab. Nun erledigen Sie Ihre Kontrahenten sehr viel leichter.

▼ **SPORTLICH** | Ein Hauptteil des Spiels sind die Sprungeinlagen. Die Kamera macht Ihnen aber immer wieder einen Strich durch die Rechnung.





WÜTEND | Dieser Dino ist der erste Endgegner, auf den Sie treffen. Um ihn zu besiegen, müssen Sie ihn richtig wütend machen.

BETATEST Tomb Raider: Anniversary

Von: Sebastian Weber

Zurück zum Anfang – das neueste Abenteuer Lara Crofts ist eine Reise in die Vergangenheit.

Elf Jahre ist es nun her, dass sich die inzwischen bekannte Archäologin Lara Croft erstmals durch antike Ruinen hangelte. Seither haben die Schöpfer der **Tomb Raider**-Reihe nicht geschlafen und die zur Kultfigur avancierte Dame sieben Abenteuer durchleben lassen. Nun geht es mit **Tomb Raider: Anniversary** zurück zu den Wurzeln, denn hier handelt es sich um ein Remake des ersten Spiels.

Kenner der Reihe, die seit 1996 dabei sind, haben bereits zu Beginn ein erstes Déjà-vu-Erlebnis. Sie begeben sich in den verlassenen Tempel in Peru, in dem die Schatzsuche startete, und erkennen den vereisten Gang in die Tiefe sofort wieder. Die Entwickler haben nämlich markante Orte wieder aufgegriffen. Dank deutlich besserer Technik kommen diese Levels, etwa das Kolosseum, beeindruckend auf den Bildschirm. Auch die Geschichte orientiert sich am Urspiel.

Trotzdem handelt es sich nicht um eine simple 1:1-Kopie. Im Gegenteil: Die in **Tomb Raider: Legend** hinzugekommenen Magnethaken sind auch in **Anniversary** in Laras Equipment zu finden. Das eröffnet neue Möglichkeiten im Leveldesign, da die sportliche Abenteurerin nun über Abgründe schwingen oder an Wänden entlanglaufen kann. Zudem sind Balanceakte auf Stangen möglich, die Ihnen ein wenig Reaktionsvermögen abverlangen. Die Quicktime-Events, bei denen Sie in Zwischensequenzen bestimmte Tasten drücken sollen, haben die Entwickler übernommen. Das Tutorial bildet wieder die Residenz Croft Manor, in der Sie die wichtigsten Fähigkeiten der Heldin üben.

Das Spielprinzip bleibt beim Alten: Die Rätsel bestehen hauptsächlich darin, herauszufinden, wie Sie an einen bestimmten Punkt im Level gelangen. Die Räume sind gespickt mit Fallen oder verschlossene Tore versperren den Weg. Deshalb gilt es, Schalter zu betätigen, Schlüssel zu finden und den einen oder anderen Mechanismus auszulösen. Jedoch treffen Sie auf Denkaufgaben, deren Lösung nicht auf Anhieb ersichtlich ist. Dafür haben die Entwickler ein Tagebuch in Laras Rucksack gelegt, das Ihnen mit Tipps zur Seite steht. Die Hinweise sind aber zum größten Teil nichts sagend. Hilfestellungen wie „Ich muss weitergehen“ führen

MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*

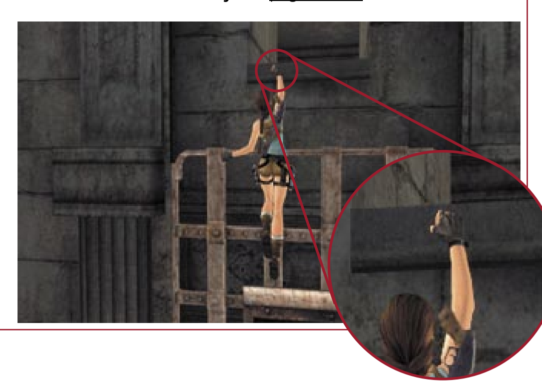
„Lara Croft: gut aussehend, aber zickig“

Das Konzept des ersten **Tomb Raider**-Spiels funktioniert auch im Remake noch: Viele Rätsel und Jump&Run-Einlagen, gemixt mit ein paar actionreichen Kämpfen, machen auch nach elf Jahren noch Laune. Aber das Spiel hakt an vielerlei Stellen. Die künstliche Intelligenz scheint oft nicht vorhanden. So mancher Bug trügt den Spielspaß. Dass Rätsel vereinzelt sehr schwer ausfallen, schreckt Anfänger sicherlich ab. Dennoch bleibt unterm Strich ein kurzweiliges Abenteuer, das aufgrund der unterschiedlich designten Orte und einer interessanten Story glänzt. Wer zudem den ersten Teil gespielt hat, fühlt sich schnell wohl und erkennt Level-Abschnitte wieder. Fans, die einen großen Rätselanteil im Spiel lieben, sind hier bestens aufgehoben.

WARUM KEINE WERTUNG?

Während des Tests erschwerten uns Bugs immer wieder das Vorankommen. Hier das extremste Beispiel:

Wir kamen an eine Stelle, an der Lara durch einen Schacht kriechen muss, der sich über einem mit einer Falle versehenen Tor befindet. Dafür ziehen Sie zunächst mit dem Magnethaken einen Felsblock aus besagtem Schacht. Danach betätigen Sie den Hebel neben dem Tor, der es öffnet. Es gilt nun, den Fels schnell in die Pforte zu schieben, auf ihn zu springen, sich am Portal hoch- und in den Schacht zu ziehen. Was sich in der Theorie leicht anhört, klappte in der Praxis nicht. Lara verweigerte, sich am Felsvorsprung des Schachtes festzuhalten, ein Vorankommen war ausgeschlossen. Nach mehreren Versuchen versagte zudem der Schalter seinen Dienst, sodass das Tor sich nicht mehr öffnen ließ. So war es unmöglich, den Fels hineinzuschieben und das Rätsel zu lösen. Erst ein Neustart des Spiels behob den Fehler. Abgesehen davon traten immer wieder Abstürze auf, die uns zurück auf den Windows-Desktop katapultierten. Publisher Eidos verspricht, solche Probleme bis zur Veröffentlichung in den Griff zu bekommen. Aus diesem Grund liefern wir einen ausführlichen Test zum Release von **Tomb Raider: Anniversary** auf pcgames.de nach.





TIMING | Im Kolosseum treten Sie gegen Gorillas an. Diese sind schwer zu besiegen. Am besten greifen Sie zur Schrotflinte.



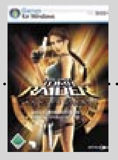
HÜBSCH | Die Levels in Ägypten sind sehr detailliert. Vor allem die Lichteffekte der Wüstensonne wirken stimmig.

nicht zum Ende eines Levels. Oder Sie erhalten einen Rat, der unnötig ist, da er auf der Hand liegt. Auf Ihrem Weg treffen Sie hin und wieder auf Gegner wie Wölfe, Bären, Pumas, Dinosaurier oder Mumien – auf menschliche Widersacher stoßen Sie nur in den interaktiven Filmsequenzen.

Es fällt auf, dass die Gegner-KI sich im Vergleich zur Vorlage nicht merklich verbessert hat. Bären sind nicht fähig, einen Teich zu umgehen, und Dinosaurier warten brav, bis Sie sie auf einem Felsen stehend erledigen. Lediglich die Kämpfe gegen Endgegner gestalten sich spannend. Nur mit der richtigen Taktik sind diese zu besiegen. Im Kampf gegen den Tyrannosaurus Rex schießen Sie ihn solange an, bis er wütend ist. Nun stürmt er auf Sie zu. Drücken Sie im richtigen Moment die Ducken- zusammen mit einer Richtungstaste, hechtet Lara zur Seite, das Spiel läuft in Zeitlupe ab. Nur in diesem sogenannten Wut-Modus ist das Ungeheuer zu besiegen. Haben Sie den Dreh raus, ist der Kampf schnell vorbei. Erkennen Sie die Vorgehensweise nicht, frustriert es, weil Sie dann keine Chance haben. Die Kamera funktioniert ähnlich der KI nicht optimal. Zwar ist sie frei bewegbar, das unterstützt aber nicht immer die Übersicht. Es kommt häufig vor, dass Lara an einem Felsvorsprung, einer Stange oder einem Seil hängt und ins Ungewisse springt, da sich die Sicht nicht weit genug drehen lässt. Ein Sturz in die Tiefe bleibt dann meist nicht aus.

Die Grafik ist den Entwicklern gut gelungen. Die Engine, die bereits beim Vorgängerteil **Tomb Raider: Legend** zum Einsatz kam, haben sie verbessert, sie glänzt mit ansprechenden Licht- und Partikeleffekten. Lediglich in sonnigen Arealen haben es die Programmierer übertrieben. Manche Fläche erstrahlt in einem grellen Weiß, von der Fläche darunter ist nichts mehr zu erkennen. Auch die eine oder andere Textur in den Levels hätte weiteren Feinschliff vertragen. Einige Gänge oder Räume wirken trist. Die Steuerung ist dagegen optimal. Egal ob Sie sich mit Gamepad oder mit Maus und Tastatur in das Abenteuer stürzen, Sie haben Lara Croft schnell unter Kontrolle. Die deutsche Synchronisation passt auf die Charaktere. Freunde der englischen, französischen, italienischen und spanischen Sprache kommen ebenso auf ihre Kosten. ❑

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY



Ca. € 40,-
1. Juni 2007
USK: Ab 12 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Crystal Dynamics
Titel vom selben Entwickler: Tomb Raider: Legend | Project: Snowblind | Legacy of Kain: Defiance
Publisher: Eidos
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Oftmals übertriebene Lichteffekte, detaillierte Heldin
Sound: Atmosphärische Musikuntermalung, gute deutsche wie englische Synchronisation
Steuerung: Sinnvoll angeordnete Tasten, sowohl bei Gamepad als auch Maus- und Tastatur-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2500+/Intel P4 2,2 GHz, 512 MB RAM, Radeon X1650 Pro/Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: Athlon 64 4000+/ Intel P4 3,6 GHz, 2 GB RAM, Radeon X1950 Pro/Geforce 7900 GT

JUGENDEIGNUNG

Das Spiel verzichtet auf exzessive Gewaltdarstellung. Es gibt keinerlei Bluteffekte, die Gegner beschränken sich auf Tiere. Menschliche Widersacher treten nur in den Zwischensequenzen auf.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.1
Gespielte Minuten: 660 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 11:00

Die von Eidos zur Verfügung gestellte Version 1.1 wies im Testzeitraum noch ein paar Fehler auf. So ließ sich das Spiel an einer Stelle erst nach einem Neustart fortsetzen. Diese Bugs versprach Eidos bis zum Release zu beheben. Seltene Clipping-Fehler, stellenweise seltsames Verhalten der Akteurin und Abstürze trügten den Eindruck des Spiels ebenfalls. Abgesehen von diesen kleinen Mängeln lief das Spiel rund, vor allem die Performance überzeugte.

PRO UND CONTRA

- + Wiedererkennungswert der Levels
- + Bonus-DVD mit Dokumentation über Lara Croft
- + Neuerungen aus **Legend** sinnvoll im Remake umgesetzt
- + Quicktime-Events lassen viel Zeit zu reagieren
- + Verbesserte **Legend**-Engine mit …
- − … übertriebenen Lichteffekten
- − Schlechte Gegner-KI
- − Unübersichtliche Kameraperspektiven
- − Tagebuch meist keine große Hilfe
- − Bugs im Leveldesign

BETA-TESTURTEIL

PC GAMES
SPIELSPASS
WERTUNG



VORSICHT | Auf regennassen Rallye-Strecken sind enge Kurven besonders gefährlich, da Ihr Wagen hier gern ausbricht.

ZU SCHNELL | Bei zu hoher Geschwindigkeit führt schon ein kleiner Stein zum Überschlag.

FIES | In den Rally-Cross-Läufen drängen Ihre Gegner Sie von der Piste. Ein solcher Crash bleibt nicht aus.

ÜBERSICHT | In der Cockpit-Ansicht zu fahren ist nicht leicht, es erfordert ein wenig Übung.

Colin McRae: Dirt

Von: Sebastian Weber

Staubige Pisten, harte Rennen, atemberaubende Inszenierung – hier schnellt Ihr Puls in die Höhe.





Zwei Jahre war es ruhig um die Rallye-Spiel-Legende aus dem Hause Codemasters. Nun erscheint endlich **Colin McRae: Dirt**. Mit Innovationen im Gepäck nimmt der Titel wieder Kurs auf den Genre-Thron.

Der sechste Teil der Reihe beschreitet neue Wege. Statt wie gewohnt nur Rallye-Fans zu fordern, lockt er mit frischen Renndisziplinen (siehe Kasten) vor den Bildschirm. Das macht den pyramidal aufgebauten Karriere-Modus spannend. Denn sämtliche Rennarten sind vertreten, insgesamt 66 Events erwarten Sie. In diesen erfahren Sie Preisgelder und Punkte. Vom gewonnenen Schotter kaufen Sie sich nach und nach verschiedene Gefährte. Ob Rallye-Flitzer, Buggys oder Trucks, im Fuhrpark ist alles vertreten, was die Rallye-Welt hergibt. Die Punkte benötigen Sie, um die Karriereleiter nach oben zu klettern. Am Ende entlohnt Colin McRaes selbst entworfenes Auto, der R4, als Siegprämie. Neben der Karriere fahren Sie im Meisterschafts-Modus (der frühere Karriere-Modus, der nur auf Rallye ausgelegt ist) verschiedene Rallye-Events oder wählen die Option Rallye-Welt und bestreiten Einzelrennen und -events. Das ist vor allem für Anfänger ratsam, um mit den Wagen zurechtzukommen.

Erstmals fahren Sie in **Dirt** gegen andere Fahrer, die sich zeitgleich mit Ihnen auf der Strecke befinden. Das Verhalten der Kontrahenten ist gut gelungen. Kurz nach dem Start versuchen sie, Ihren Wagen von der Strecke zu drängen. Den kleinsten Fahrfehler nutzen sie aus und überholen Sie. Die Rivalen sind allerdings auch nicht perfekt: Sie verpassen den Bremspunkt, schleudern mit zu hoher Geschwindigkeit aus der Kurve oder drehen sich auf regennasser Fahrbahn. Das Verhalten hängt vom eingestellten Schwierigkeitsgrad ab.

Dieser ist vor allen Events wählbar: Anfänger, Clubman, Amateur, Pro AM und Professional sind die Klassen, in denen Sie antreten. Damit spricht der Titel jegliche Spieler-Gruppen an. Im Anfänger-Modus nehmen Schäden nur optisch Einfluss auf Ihren Wagen und Ihre Kontrahenten setzen Sie kaum unter Druck. Je sicherer Sie aber fahren, desto härter gestalten sich die Rennen. Ein „professioneller" Fahrer muss zum Beispiel darauf achten, die Ideallinie einzuhalten, damit er auf dem Siegertreppchen steht, und darf seinen Wagen nicht schrottreif machen. Dafür winkt aber ein höheres Preisgeld.

Das detaillierte Schadensmodell ermöglicht es, die 46 durchweg lizenzierten Flitzer in ihre Einzeltei-



IDEALLINIE | Um auf dem Siegertreppchen zu stehen, halten Sie am besten den optimalen Kurs. Verpassen Sie den Bremspunkt oder sind Sie zu schnell in der Kurve, landen Sie in der Streckenbegrenzung.



RENNENDE | Ein solcher Unfall bedeutet in den höheren Schwierigkeitsgraden das Aus. In der Wiederholung ist er aber schön anzusehen, denn selbst die Leitplanke verbiegt sich physikalisch korrekt.

le zu zerlegen. Krachen Sie gegen die Leitplanke, zerbirst die Windschutzscheibe, der Kotflügel segelt durch die Luft oder ein Rad verabschiedet sich. Auch die Leitplanke trägt Spuren des Unfalls davon. Jeglicher Schaden, den Ihr Wagen einsteckt, ändert das Fahrverhalten merklich.

Fahren Sie im späteren Spielverlauf ein Etappen-Event, bei dem Sie Ihr Auto erst vor dem dritten Rennen reparieren dürfen, beeinflussen Fahrfehler der ersten Runde schnell den Ausgang des gesamten Wettbewerbs. Generell ist der Schwierigkeitsgrad ausgewogen. Nach kurzer Spielzeit haben Sie Ihre Karre im Griff.

Da **Colin McRae: Dirt** keine lupenreine Simulation á la **Richard Burns Rally** ist, hält sich das Frustpotenzial in Grenzen. Egal ob Sie zur Tastatur, zum Gamepad oder zu einem Lenkrad greifen, die Steuerung ist tadellos gelungen. Das Fahren per Tastatur fällt allerdings schwerer aus.

Technisch überzeugt der Titel auf ganzer Linie. Optisch findet sich auf dem Rennspielmarkt momentan kein anderes Spiel, das ein derartiges Grafikfeuerwerk bietet. Unschärfe- und HDR-Effekte sowie die unglaublich detaillierten Wagenmodellen lassen staunen. Die ersten Fahrten auf einer sonnigen Strecke Italiens enden meist abseits der Piste, zu groß ist die Ablenkung durch die grafischen Finessen des neuen Colins. Nur in Sachen Motorensounds enttäuscht das Spiel. Die Flitzer klingen allesamt nicht satt, eher zu hoch – nur die Buggys der CORR-Rennen ertönen stimmig. Dafür passt die Musikuntermalung in den Wiederholungen. Die Synchronisation des Co-Piloten ist gleichsam gut umgesetzt und passt genau zu den jeweiligen Strecken. ❑

ÖFTER MAL WAS NEUES – RENNDISZIPLINEN IM ÜBERBLICK

Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie alleine auf den Rallye-Strecken dieser Welt unterwegs waren. Neben den spannenden Rennen gegen die Zeit warten im sechsten Teil der legendären Rallye-Reihe fünf neue Wettbewerbe, die allesamt aus der Offroad-Welt stammen:



CORR In der amerikanischen Rennserie Championship Off Road Racing treten Sie in Buggys und Pick-ups auf Rundkursen an. Ihre Gegner gehen hier recht aggressiv vor und drängen Sie vor allem beim Start gern von der Strecke. Das Handling der Fahrzeuge ist ob des sandigen Untergrunds und der starken Motoren recht schwammig, aber gut umgesetzt. Das Heck der Flitzer bricht schnell aus, was zur Drehung führt. Die CORR-Läufe zählen zu den schwersten im Karriere-Modus, da sie sich komplett anders fahren als die restlichen Rennen. Die offiziellen Strecken Crandon, Bark River und Chula Vista sind im Spiel enthalten. Der Sound der Buggys klingt realistisch – im Gegensatz zu den übrigen Fahrzeugen.



Rally-Raid Hierbei handelt es sich um das amerikanische Pendant des Rally-Cross. Mit Offroad-Flitzern wie dem BMW X3, aber auch Trucks liefern Sie sich heiße Rennen über verschiedene Wüstenstrecken Kaliforniens. Das behäbige Fahrverhalten der Vehikel erschwert den Sieg. Das Spiel zeigt sich teils jedoch großzügig, denn die Trucks kippen kaum um. Das ist zwar nicht realistisch, kommt aber dem Spielspaß zugute. Bodenwellen sind dagegen problematisch, da sich Ihr Lastwagen schnell aufschaukelt. Die höheren Schwierigkeitsgrade sind taktisch anspruchsvoll: Da Sie mit den langsamen Trucks nur schwer überholen können, gilt es, den Windschatten, Steigungen und Kurven optimal auszunutzen. Nichts für Sonntagsfahrer.



Crossover In diesen Rennen, die auf einer zweispurigen Strecke stattfinden, duellieren Sie sich mit einem Gegner. Sie starten auf der Außenbahn, die zweite Runde fahren Sie innen. Genaue Streckenkenntnis ist gefragt. Da Sie in normalen Rallye-Flitzern unterwegs sind, gestalten sich die Läufe einfach.



Hill Climb Windy Point Hill Climb und der berüchtigte Pikes Peak International Hill Climb sind im Spiel enthalten. Hier gilt es, durch Serpentinen den staubigen Berg hochzufahren. Genaue Streckenkenntnis und das richtige Timing sind wichtig. Der sandige Boden und die PS-strotzenden Boliden machen die Rennen zusätzlich schwer.



Rally-Cross Diese Renndisziplin stammt aus Europa und stellt ein Rennen auf einem Rundkurs mit Rallye-Autos dar. Matschige, regennasse Pisten, aber auch asphaltierte Strecken machen Ihnen das Leben schwer. Genau wie bei den CORR-Rennen agieren Ihre Kontrahenten sehr geschickt.



1 **HILLCLIMB** | Die erste Hill-Climb-Etappe fasziniert. Hohe Geschwindigkeit und eine anspruchsvolle Strecke verlangen durchgehende Konzentration. Die gewagten Drift-Manöver in den engen Kurven sind ungewohnt und enden zu Beginn meist jenseits der Piste.



2 **VORZEITIGES AUS** | Endlich ein neues Auto für Pikes Peak. Der Flitzer ist jedoch sehr schnell und anfangs nur schwer in den Griff zu bekommen. Mehrere Neustarts des Rennens sind nötig, um den Wagen unter Kontrolle zu halten und das Event zu beenden.



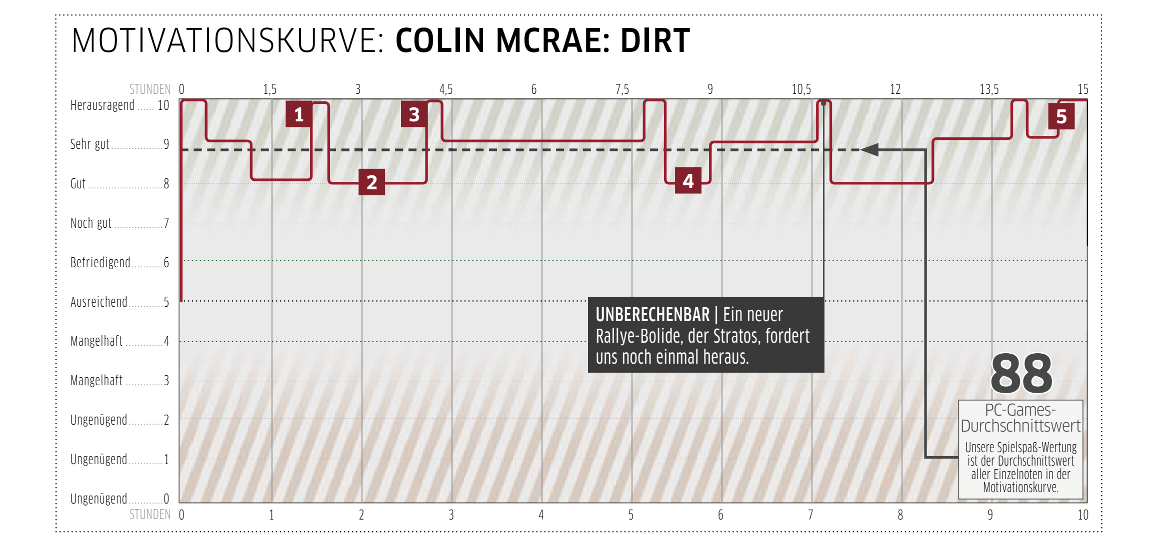
3 **KOLOSS** | Mit einem Truck Pikes Peak hochzubrettern macht Spaß, ist aber schwieriger als gedacht. Das PS-Monster reagiert nur träge auf Lenkeinschläge. Das richtige Timing und die passende Geschwindigkeit sind wichtig, um heil ans Ziel zu kommen.





4 **HART** | Die Rennen der CORR-Serie fordern all Ihr fahrerisches Können. Die Wagen brechen sehr leicht aus, der sandige Untergrund ist unberechenbar. Dazu agieren Ihre Gegner geschickt. Sprünge sind gefährlich und bedeuten oftmals das Aus. So sind mehrere Anläufe nötig, um einen akzeptablen Platz zu ergattern.

MOTIVATIONSKURVE: **COLIN MCRAE: DIRT**





5 **FLITZER** | Sind Sie am Ende der Karriereleiter angekommen, erwartet Sie Colin McRaes Wagen als Trophäe. Damit rasen Sie dank gutem Handling und ordentlich Power über die Rallye-Strecken dieser Welt. Ein guter Motivationsschub, um so manches Event nochmals zu fahren.

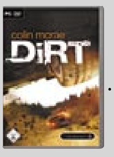
MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber

„Der Rallye-König ist zurück und glänzt in allen Punkten."

Die bekannteste Rallye-Reihe ist wieder da und macht ihrem Namen abermals alle Ehre. Die Rallye-Läufe sind gewohnt fordernd und gut umgesetzt. Die neuen Disziplinen ergänzen das Spiel perfekt und machen den Karriere-Modus ungemein fesselnd. Die NEON-Engine zaubert die Bilder auf den Monitor, die Sie aus dem Staunen nicht mehr herausbringen. Derart realistisch sahen die Strecken bislang in keinem Rennspiel aus. Geschwindigkeitsfans mit potentem Rechner bekommen hier das bis dato beste Rennspiel des Jahres.

COLIN MCRAE: DIRT



Ca. € 55,-
22. Juni 2007
USK: Ohne

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Codemasters
Titel vom selben Entwickler:
Colin McRae Rally 2005 | Colin McRae Rally 04 | Colin McRae Rally 3.0
Publisher: Codemasters
Sprache (Untertitel): Deutsch (keine)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr detaillierte Strecken und Fahrzeuge; gute Lichteffekte, vor allem auf den Wüstenstrecken und in Waldgebieten; überzeugend realistischer Wechsel von Sonne und Schatten
Sound: Ziemlich dünne Motorengeräusche, die etwas mehr Bass vertragen; Sprachausgabe des Co-Piloten ist gut gelungen und auf die Strecken abgestimmt
Steuerung: Tastatur-/Gamepad-/Lenkrad-Steuerung gelungen und frei konfigurierbar; das Spiel erkennt Ihre Hardware sofort

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Rallye und Hill Climb (LAN), acht Spielmodi (Internet)
Zahl der Spieler: 2 bis 100

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3200+/Intel P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Radeon X1650 Pro/ Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5000+/Intel Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Radeon X1950 XTX/Geforce 7900 GTX

JUGENDEIGNUNG

Der Titel ist uneingeschränkt zu empfehlen, wobei Kinder eventuell von den schnellen Rennen überfordert sind. Außerdem birgt das Spiel ein großes Suchtpotenzial, da die Karriere sehr fesselt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.1
Gespielte Minuten: 900 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00

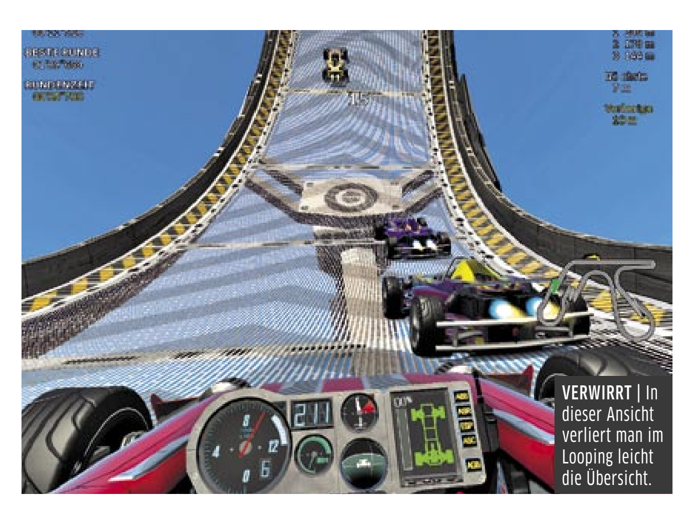
Die Testversion, die Codemasters zur Verfügung stellte, wies keinerlei Fehler auf. Lediglich die Systemvoraussetzungen waren recht hoch, wobei der Publisher versicherte, diese bis zum Release noch zu optimieren. Die erste Fassung, die wir bekamen, lief hingegen nicht. Das Problem behoben die Entwickler innerhalb weniger Tage. Es sollte deshalb bei der Verkaufsversion nicht mehr auftreten.

PRO UND CONTRA

- \+ Motivierender Karriere-Modus
- \+ Lizenzierte Fahrzeuge
- \+ Realistisches Schadensmodell
- \+ Ausgewogener, jederzeit veränderbarer Schwierigkeitsgrad
- \+ Detailreiche Grafik
- − Schwache Motoren-Sounds
- − Leichte Grafik-Pop-ups in der Entfernung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

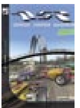
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 88



VERWIRRT | In dieser Ansicht verliert man im Looping leicht die Übersicht.



TABELLE | Meist klicken Sie sich durch unattraktiv gestaltete Menüs.



Nitro Stunt Racing

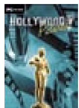
Im Fahrwasser der **Trackmania**-Reihe rasen Sie in diesem Spiel über waghalsige Strecken mit Loopings, Sprungschanzen und anderen verrückten Elementen, die Ihnen das Rennfahrerleben schwer machen. Insgesamt stehen drei Kurse zur Verfügung, die sich in unterschiedliche Kategorien aufteilen: Aerobatics, Jump und Supercross.

Auf diesen treten Sie in fünf verschiedenen Rennmodi an, die von Trainingsrennen über Duelle gegen einen Konkurrenten bis hin zu einem Meisterschaftsmodus reichen. Je nachdem wie Sie dabei abschneiden, schalten Sie die verfügbaren Strecken in einer Reverse-Variante frei, in der Sie sie rückwärts gespiegelt befahren.

Während Sie auf der Piste sind, gilt es, auf einiges zu achten. Das Spiel verfügt über drei Schwierigkeitsgrade, in denen die KI unterschiedlich agiert. Außer dass die Rivalen mit steigendem Anspruch perfekt auf der Ideallinie bleiben, drängen sie Sie auch gern von der Fahrbahn. Dagegen hilft der Nitro-Modus, der Ihren Wagen extrem beschleunigt. Im Gegensatz zu anderen Spielen verfügen Sie hier über unbegrenzt Nitro. Jedoch überhitzt Ihr Motor, wenn Sie die Lachgaseinspritzung zu lange nutzen. Wer also achtlos über die Piste heizt, geht das Risiko ein, mit Motorschaden auszuscheiden. Crashs oder Kontakt mit der Konkurrenz steckt Ihr Wagen ebenfalls nicht unbeschadet weg. Eine Schadensübersicht im Armaturenbrett gibt Aufschluss darüber, wie viel Ihr Bolide noch wegstecken kann.

Der recht begrenzte Umfang und der fehlende Editor trügen die rasante Pistengaudi. Auch das Fahrverhalten ist recht hakelig. Grund dafür ist, dass Ihr Flitzer zu direkt auf Lenkmanöver reagiert, und die Handbremse fällt zu stark aus. Ein dosierter Einsatz an Kurven ist nicht möglich, das Rennen endet schnell in der Bande. Für 15 Euro sollten Fans von Arcade-Rennspielen dennoch zugreifen. (web) ❑

FROGSTER | 19.04.2007 | USK OHNE | CA. € 15,- **65**



Hollywood Pictures 2

Sie haben **The Movies** durchgespielt und suchen nach einem neuen Filmstudio-Manager mit mehr Tiefgang? Dann könnte **Hollywood Pictures 2** die Lösung Ihres Problems sein, vorausgesetzt Sie nehmen eine deutlich schlechtere Grafik, eine Überzahl von Menüs, eine längere Einarbeitungszeit und Bugs in Kauf.

Im Gegensatz zu Peter Molyneux' Filmstudio-Simulation präsentiert sich **Hollywood Pictures 2** wie ein Browser-Spiel, das mit einigen Grafiken aufgebessert wurde. So setzen sich die Filmsets aus Dutzenden 2D-Bildern zusammen, in deren Vordergrund sich schmierenkomödiantische Darsteller um eine brauchbare Performance mühen. Topmimen beherrschen eine passable Auswahl an Gesten, während Laiendarsteller das schauspielerische Potenzial einer Vogelscheuche besitzen. Sie legen die Laufwege Ihrer Protagonisten zwar frei fest, allerdings erleben Sie das Geschehen nur aus einer starren Seitenansicht, die wenig Kinostimmung aufkommen lässt.

Die Zusammenstellung des Kulissen erinnert zudem eher an eine Excel-Tabelle denn an ein Computerspiel, da Sie Ihr Team und die Sets aus zig Menüs zusammenklauben. Qualität und Zahl der Bühnenbilder sind durch das schmale Startkapitel anfangs stark begrenzt. Ist der Dreh abgeschlossen, kommen Schnitt und Nachbearbeitung an die Reihe. Haben Sie den Film fertig, stellen Sie sich bei der Premiere den Kritikern, die über Erfolg oder Misserfolg Ihres Streifens mitentscheiden.

Der Nachfolger des Amiga-Klassikers **Hollywood Pictures** von 1995 hat zudem noch einige Macken. Das Filmset fängt regelmäßig Feuer und die Schauspieler sind überdurchschnittlich oft krank. So wird bereits der erste Dreh meist zum finanziellen Fiasko. Zudem stürzt das Spiel fortwährend ab. Sie müssen deshalb den Spielstand häufig abspeichern, um ein florierendes Filmstudio aufzubauen. Es ist bereits ein Patch erschienen, dieser lindert jedoch die Absturzproblematik nur etwas und behebt lediglich kleine Fehler. (oh) ❑

HMH | 10.04.2007 | USK OHNE | CA. € 30,- **41**



STAUBIG | Auf der Sandpiste schlittern Sie schnell von der Strecke. Außerdem beeinträchtigen Staubwolken die Sicht. Eine vorsichtigere Fahrweise ist also angebracht.



ALLROUND | Als Manager legen Sie Drehbücher, Kulissen und Szenen fest. Das Set besteht jedoch nur aus zweidimensionalen Texturen. Hier bietet **The Movies** mit 3D-Kulissen wesentlich mehr.



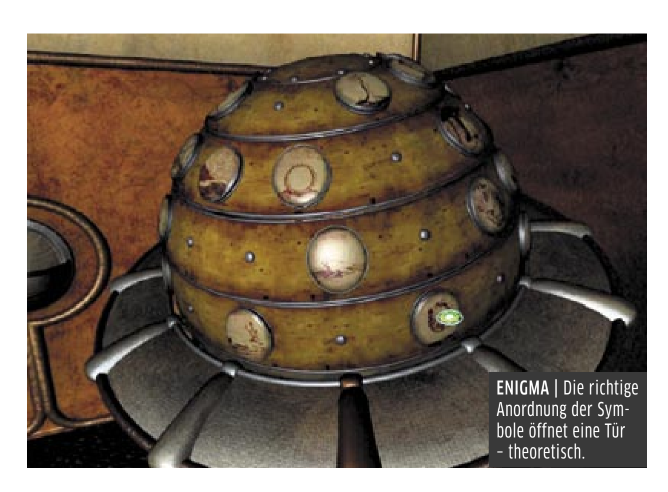
Yakuza Revenge

Als der Anführer eines Yakuza-Clans stirbt, beschließen seine Leute, einen Klon von ihm zu erstellen. So weit die Story des Actionspiels. In vier verschiedenen Rollen – Yakuza, Polizist, Journalistin und Rebell – erleben Sie die Geschehnisse. Technisch ist das Spiel miserabel umgesetzt. Die Gegner bleiben stehen, sobald Sie aus ihrem Sichtfeld verschwinden, von Intelligenz kann nicht die Rede sein. Die Grafik glänzt mit matschigen Texturen und hässlichen Charaktermodellen, die Synchronisation ist langweilig. Die unterschiedlichen Charaktere spielen sich allesamt gleich und Sie ballern sich immerfort durch die Levels. Sparen Sie das Geld und kaufen Sie lieber ein richtiges Spiel. (web) ❑

ATARI | 22.03.2007 | USK 18 | CA. € 20,- **38**



SCHLECHT | Blutspritzer zeigen Treffer an und beeinträchtigen die Sicht. Je mehr Schaden Sie einstecken, desto mehr Bluttropfen erscheinen auf dem Bildschirm.



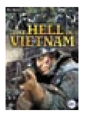
ENIGMA | Die richtige Anordnung der Symbole öffnet eine Tür – theoretisch.



Aura 2

Selbst als Fan von Adventures wie **Myst**, bei denen Sie zu düsterer Atmosphäre kryptische Schalterrätsel und Maschinen austüfteln, und selbst wenn das Spiel zum Budget-Preis erhältlich ist: **Aura** darf getrost im Regal bleiben. Die Mystery-Geschichte um die heiligen Ringe, deren Bewahrer und das Tetrahedron ist wirr und wird in langatmigen Videos erzählt. Sie bewegen sich von einem 3D-Standbild zum nächsten, lösen ohne Hilfestellung Puzzles, bei denen sogar Thriller-Autor Dan Brown mit der Nase rümpfen würde. Wäre das noch zu verschmerzen, sind die schwache Soundqualität und die Bugs unverzeihlich: Mitunter stehen Sie vor einem schwarzen Bildschirm, ohne etwas tun zu können. (bur) ❑

THE ADVENTURE COMPANY | 05.04.2007 | USK 6 | CA. € 30,- **31**



The Hell in Vietnam

The Hell in Vietnam ist ein weiterer Titel aus dem Kriegsspiel-Zufallsgenerator bei City Interactive: gesichtslos, uninspiriert, nicht wirklich schlecht, aber langweilig.
Bühne für die Retortenballerei bildet ein Dschungel, wie man ihn tausendmal gesehen hat: Alles ist grün, Pflanzen winden sich durch Wege, Sicht gleich null. Zwischendrin springen Vietcong in selbstmörderischer Zuversicht aus dem Unterholz – und liegen gleich wieder flach, weil Sie ballern wie Rambo. Die Munition ist dabei nie knapp, im Gegensatz zum Spielspaß.
Es hilft nicht, dass man gelegentlich auf einem Boot fährt und mit festen Geschützen schießt. Es hilft nicht, dass sich ab und an ein Helikopter ins Bild schraubt und wieder verschwindet. Es hilft nicht, dass auch mal Panzerwagen auftauchen und unter schwerem Beschuss in Flammen aufgehen. **The Hell in Vietnam** bleibt repetitiv und ohne Highlights.
Nach der fünften Mission gibt es Probleme. Der Ladebildschirm fordert einen bis in alle Ewigkeit dazu auf, bitte zu warten. Irgendwann drückt man freiwillig „Alt+F4" und ist fast froh, dass diese stumpfe Schießbude die Rollläden runterlässt. Auf einem der fünf Testrechner ließ sich **The Hell in Vietnam** weiterspielen – falls man das angesichts des monotonen Spielablaufs noch mag. (tw)

CITY INTERACTIVE | 30.04.07 | USK 18 | CA. € 20,- **55**

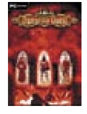




IMMER DAS GLEICHE | Fadenkreuz auf Gegner richten, abdrücken, weiter. **The Hell in Vietnam** ist vielmehr Fließbandarbeit als Hölle. Ein bisschen Abwechslung hätte dem Spiel nicht geschadet.



IMMER SCHÖN DRAUFHALTEN | Der PC steuert das Boot, der Spieler kontrolliert das Geschütz – innovativ ist was anderes.



Dungeon Quest



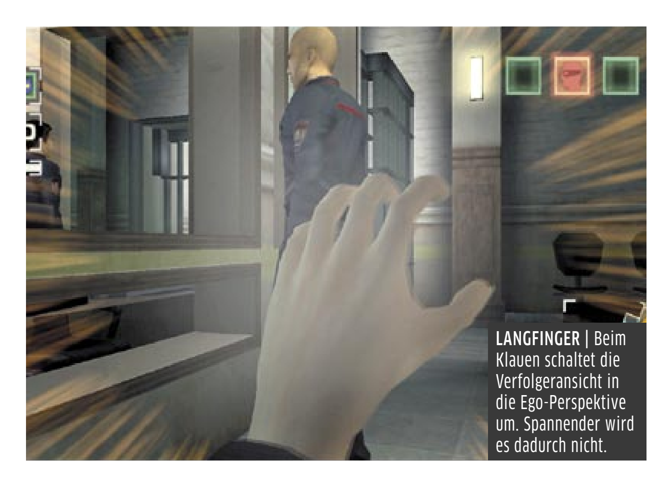
▲ **BIENE MAJA** | Kämpfe dauern zu lang und sind extrem öde. Zudem ist das Balancing völlig daneben: Manche Gegner sind viel zu leicht, andere dafür fast unbesiegbar.



▶ **LÄCHERLICH** | Blaue Kugel, rote Raupe – die Grafik ist unzeitgemäß und trist.

Eine Welt in Gefahr, ein junger, namenloser Held, wilde Kreaturen hinter jedem Baumstamm – all das kommt Ihnen bekannt vor? Uns auch. **Dungeon Quest** scheitert bei dem Versuch, Action-Rollenspiele wie **Titan Quest** oder **Diablo 2** zu kopieren, und hinkt dem Genre um Jahre hinterher. Als Bogenschütze, Magier oder Kämpfer ist es Ihr Job, ein von Monstern und dunklen Zauberern geplagtes Dorf zu beschützen. Herumlungernde Nichtspielercharktere halten dort Quests der Sorte „Töten Sie die Maden im Keller" für Sie bereit – ganz schön langweilig. Ähnlich wie die zähen Gefechte, die aufgrund miserabler Gegner-KI und schlechten Balancings mehr nerven als unterhalten. Erledigen Sie etwa ein Rieseninsekt mühelos, scheint der nächste Wolf um die Ecke ein unbesiegbares Hindernis darzustellen – solch unfaire Momente erleben Sie häufig. Nicht mal ein Rückzug ist möglich, die Bestien folgen Ihnen bis zur Levelgrenze und warten dort geduldig auf Ihre Rückkehr! Ebenso frustrierend ist auch die streng vorgegebene Steuerung geraten: Fundstücke heben Sie beispielsweise nur umständlich mit gedrückter „Alt"-Taste auf. Wenn es schon so umständlich sein muss, warum darf man die Tasten dann nicht wenigstens frei belegen? Bei der Jagd nach seltenen Gegenständen kommt so keinerlei Freude auf, zumal die lieblos gestaltete Beute ohnehin wenig Anreize zum Sammeln bietet. Die Atmosphäre bewegt sich auf ähnlichem Niveau: Zweckmäßige Musik untermalt eine unprofessionelle Sprachausgabe, der hin und wieder sogar ein russischer Wortfetzen entrinnt. Ist das denn keinem Tester aufgefallen? Gepaart mit trister Landschaftsdarstellung, unspektakulären Effekten und detailarmen Charaktermodellen versaut das die Fantasy-Stimmung gründlich. **Diablo 2** hat vorgemacht, wie es richtig geht – und kostet nur die Hälfte. (fe/fs)

AKELLA | 27.03.2007 | USK 12 | CA. € 20,- **42**



LANGFINGER | Beim Klauen schaltet die Verfolgeransicht in die Ego-Perspektive um. Spannender wird es dadurch nicht.



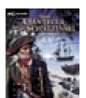
Th3 Plan

Das Besondere an diesem Schleich-Shooter ist sein kooperativer Modus. Leider setzt der voraus, dass Sie ein oder zwei Mitspieler auftreiben. Was schwierig ist, weil **Th3 Plan** eher dazu taugt, Menschen zu verjagen. Wenn die Grafik nicht abschreckt, dann spätestens der Spielinhalt: Durch kantige Räume an Gegnern vorbeischleichen, deren Kurzsichtigkeit die Frage aufwirft, wie sie an den Job als Security gekommen sind. Spannend ist einzig die Steuerung, weil sie mit ihrer irrsinnigen Tastenbelegung auch Fingerfertige um den Verstand bringt. Dass die Sprachausgabe manchmal Aussetzer hat, fällt bei solch grundsätzlichen Mängeln schon gar nicht mehr groß auf. (tw) ❑

MONTE CRISTO | 11.04.07 | USK 12 | CA. € 20,- **30**



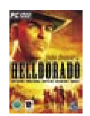
RUNDUMBLICK | Die Maus verschiebt das Blickfeld. Bei der Fortbewegung schalten die Bilder abrupt um.



Neue Abenteuer auf der Schatzinsel

Entwickler Nobilis programmiert Adventures für Geduldige. Auch **Neue Abenteuer auf der Schatzinsel** ist berstend voll mit Gegenständen, die sich auf unzählige Arten kombinieren lassen. Getragen wird die Tüftelei von einer sympathischen Geschichte, massentauglich gemacht durch den Auftritt von Long John Silver, dem Piraten aus Robert Louis Stevensons Roman **Die Schatzinsel**. Man selber spielt den jungen Jim Hawkins, um einen Schatz aufzustöbern. Der eigensinnige Spielablauf stellt den Umgang mit Werkzeugen in den Mittelpunkt, witzige Dialoge und interessante Charaktere fehlen wie gehabt. Wer daran Gefallen findet, hat mit den neuen Abenteuern seinen Spaß. (tw) ❑

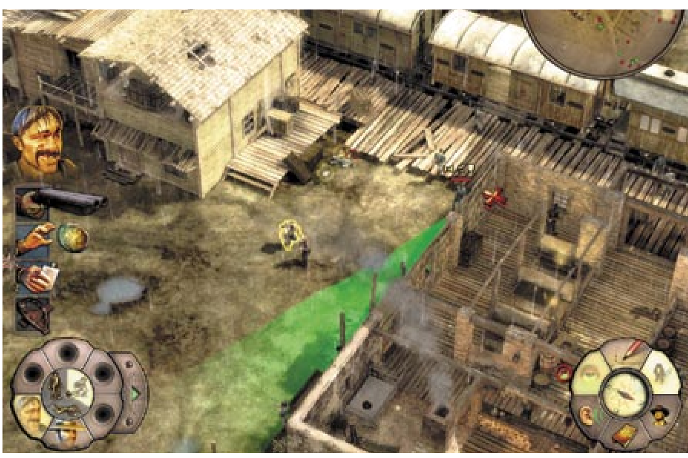
FLASHPOINT | 20.04.2007 | USK OHNE | CA. € 35,- **60**



Helldorado

Santa Fe im Jahr 1883: McCoy liegt im Sterben. Ein Gegengift würde ihn retten, doch die Witwe Goodman rückt das Mittelchen nur heraus, wenn John Cooper ein paar schmutzige Aufträge erledigt … so weit die Hintergrundgeschichte zum Quasi-Nachfolger von **Desperados 2**. Der Spieltitel hat sich geändert, das Spielprinzip ist gleich geblieben. Aus isometrischer Perspektive steuern Sie Cooper und seine fünf Begleiter durch Western-Landschaften, in denen es von bösen Buben nur so wimmelt. Ob Sie aus dem Weg gehen oder aus dem Weg räumen – beides funktioniert. **Helldorado** lässt Freiheiten, quittiert Heimlichkeit aber mit lobenden Worten. Wenn die Situation ausweglos erscheint, und das tut sie hinsichtlich der feindlichen Übermacht in schöner Regelmäßigkeit, empfehlen sich Kombo-Aktionen. So hantiert Indianer Hawkeye mit Dynamitpfeilen, wenn Sprengmeister Sam in der Nähe weilt. Die Fähigkeiten sind fantasievoll in ihrer Gestaltung und erzeugen nach erfolgreichem Einsatz dieses wohlige Gefühl, dass ein Plan funktioniert hat. Hieraus zieht **Helldorado** seinen Reiz. Dem Rest merkt man überwiegend an, dass er unter „ferner liefen" läuft: Die Story schleppt sich mühsam voran, den Charakteren fehlt es an Profil, die Standbild-Zwischensequenzen überraschen durch ihre Hässlichkeit. Und die KI lässt einen den Kopf kratzen. (tw) ❑

SPELLBOUND | 25.05.07 | USK 12 | CA. € 35,- **74**





AUS DEN AUGEN, AUS DEM SINN | Der grüne Sichtkegel kennzeichnet, was die Gegner sehen – und das ist nicht viel. Die KI büßt dadurch an Glaubwürdigkeit ein.



MITTEN IM GESCHEHEN | Die „Tabulator"-Taste schaltet in die Third-Person-Perspektive. Dadurch geht Übersichtlichkeit verloren, aber beim Zielen mit Waffen ergeben sich Vorteile.



32nd America's Cup



▲ **SPANNEND** | Die Rennen sind bis zur Ziellinie spannend und dank guter KI fordernd. Anspornende Musik fehlt leider.

▶ **ABWECHSLUNG** | Auch mit einem Trimaran begeben Sie sich aufs Wasser. Dieser ist wesentlich schneller und reagiert gleichzeitig empfindlicher auf Kurskorrekturen. Spielspaß garantiert!

Ihnen sagen Begriffe wie Luv, Lee, Trimmen oder Reffen nichts? Kein Problem, denn für **32nd America's Cup** benötigen Sie keine Segel-Lizenz. Der neueste Ableger aus der **Virtual Skipper**-Reihe führt Sie – unter neuem Namen – behutsam an die Sportart heran und ebnet den Weg zum Sieg. Dafür stehen Ihnen alle Mannschaften des originalen America's Cup zur Verfügung, der seit 1851 ausgetragen wird. Im Spiel greifen Sie auch auf die deutsche Mannschaft, das United-Internet-Boot, zurück und messen sich in letzter Konsequenz mit dem Titelverteidiger aus der Schweiz, dem Alinghi-Team. Die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der Teams stechen dabei hervor. Während Sie mit dem deutschen Team vor einer großen Herausforderung stehen, schippert es sich mit den Favoriten wesentlich leichter. Die Crewstärke unterscheidet sich von Boot zu Boot und beeinflusst so die Effektivität auf dem Wasser. Bricht auf hoher See die Wetter-Hölle los, korrigieren Sie die Richtung, setzen das passende Segel und behalten den Wind stets im Auge. Damit das Ganze für Einsteiger nicht in Arbeit ausartet, stehen Ihnen diverse Hilfsmittel zur Verfügung. Profis schalten diese hingegen aus und kümmern sich um die Details. Hinzu kommt eine fantastische Grafik. Die Sonne spiegelt sich auf dem Wasser und Originalschauplätze versprühen Cup-Charme. Auch die KI trägt zum Spielspaß bei. Sie agiert aggressiv und realitätsnah, für Einsteiger jedoch einen Tick zu hart. Die Pflicht schafft **32nd America's Cup** souverän. Wie schaut's aber mit der Kür aus? Da gibt es atmosphärische Störungen: Zwar greifen Sie auf Originaldaten des diesjährigen Cups zurück und erleben spannende Regatten, doch das war's. Statt jubelnder Fans, Musikuntermalung oder spektakulärer Kamerafahrten erwarten Sie nur langweilige Menüs und Textpassagen. (st) ❑

MORPHICON | 24.05.2007 | USK OHNE | CA. € 45,- **80**


SCHACHSPIEL | Vor der Schlacht verschieben Sie Ihre Einheiten, legen das Verhalten und einen Anfangsbefehl fest.



THE HISTORY CHANNEL

Great Battles of Rome

Das in Zusammenarbeit mit dem internationalen History Channel entstandene Strategie-Spiel stellt den militärischen Aufstieg Roms anhand markanter Schlachten nach. Dabei legen Sie vor Beginn der eigentlichen Schlacht die Aufstellung Ihrer Truppenverbände fest und geben einen Anfangsbefehl, etwa den Sturmangriff oder das zögerliche Abwarten. Auch drei verschiedene Verhaltenseinstellungen sind möglich. Eine Kamerafahrt fängt dann vor dem Beginn der Auseinandersetzung jene Atmosphäre ein, über die Cäsar und Konsorten in ihren Büchern so ausführlich schrieben. Doch leider will sich dabei aufgrund der altbackenen Grafik keine wirklich imperiale Atmosphäre einstellen. Auch die Soundkulisse wirkt eher bemüht.

Die Kämpfe sind dann mit den richtigen Positions- und Verhaltensvoreinstellungen, über die Sie meist ein Taktikbildschirm vorher informiert hat, reichlich simpel. Wahlweise warten Sie die Angriffe Ihrer Gegner ab oder schreiten gleich mit gezückten Schwertern voran. Um während des Echtzeit-Gefechts zu befehlen, benötigt Ihr General Befehlspunkte, die sich nach und nach regenerieren. Die üblichen Stein-Schere-Papier-Konventionen befolgt **Great Battles of Rome**: Kavallerie überrennt leichte Infanterie, hat aber gegen Speerträger schlechte Karten. Verstecke und die jeweilige Bodenbeschaffenheit beeinflussen den Ausgang der einzelnen Kämpfe angeblich ebenso wie die vielen möglichen Updates und Verbesserungen. Komfortfunktionen wie einen Mausrahmen für die Auswahl mehrerer Einheiten oder jederzeitiges Abspeichern sind dagegen wohl im staubigen Schlachtgetümmel verloren gegangen.

Besitzer älterer Rechner könnten die Schlachten des großen Roms interessant finden – allerdings bereitet Ihnen **Age of Empires** (Teil 1 von 1997) mit seinen gut gemachten Missionen deutlich mehr Freude. Wer dagegen im modernen Gewand Sandalenfilme nachspielen möchte, greift besser zu **Rome: Total War**. (bur) ❑

BLACK BEAN | 16.5.07 | USK 12 | CA. € 30,- **52**

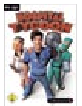

LAUTER RÖMER! | Sobald Heeresverbände aufeinander stürzen, bleibt Ihnen nur zugucken übrig. Immerhin zeigt das Interface übersichtlich Minimap und Truppeninformationen.



LAMPADINAFIEBER | In Ihrem Krankenhaus lassen Sie diverse skurrile Krankheiten behandeln. Nicht alle klingen lustig.

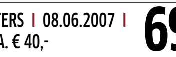


HART AM WIND | Weder Boot noch Umgebung überzeugen grafisch.



Hospital Tycoon

Erinnern Sie sich noch an 1997? Da erschien **Theme Hospital** und glänzte mit unterhaltsamem Charme. Das will auch **Hospital Tycoon** erreichen. Der Grafikstil passt. Alles erinnert an das Vorbild. Patienten wuseln durch die Gegend, werden von Krankenschwestern in den Behandlungsraum begleitet und Ärzte flirten mit den Empfangsdamen. Die Krankheiten sind skurril – oder haben Sie schon einmal was von Ötzilose gehört? Ganz so witzig wie im Vorbild sind die Krankheitsbilder allerdings nicht. Sie übernehmen die Rolle eines Krankenhausmanagers und kümmern sich in diversen Aufträgen um den Zustand des Hospitals und Ihre Mitarbeiter. Die Missionen bauen zwar generell aufeinander auf, die in einer Aufgabe errichteten Räume finden sich jedoch komischerweise nicht in der folgenden wieder. Die diversen Ziele zu erfüllen ist außerdem wenig anspruchsvoll – gut für Einsteiger, schlecht für **Tycoon**-Profis. Außerdem stößt der einschläfernde Soundtrack sauer auf. Die verkorkste Sprachausgabe tut ein Übriges. Hier versuchten die Entwickler, **Die Sims** zu imitieren – vergeblich. Schon nach wenigen Sekunden zehren die Sprachbrocken an Ihren Nerven. Kesse Sprüche professioneller Stimmen hätten hier Atmosphären-Wunder bewirkt. Chance vertan! Auch die Einbindung einer Story funktioniert nur ansatzweise. Da gibt es diesen Arzt, dem die Frauen quasi hinterherlaufen. Natürlich führt das zu Konkurrenzdenken unter den Schwestern. Klischeehaft. Dennoch: An den Charme von TV-Serien wie **Scrubs** oder **Grey's Anatomy** reicht **Hospital Tycoon** nicht heran. Um die zwischenmenschlichen Verhältnisse unter den Mitarbeitern zu beeinflussen, stehen Ihnen diverse Interaktionsmöglichkeiten zur Verfügung – ebenfalls bei **Die Sims** abgekupfert. Sie steuern einzelne Charaktere und erteilen ihnen Befehle. Viel hatten sich die **Hospital Tycoon**-Entwickler vorgenommen, nichts wirkt ausgegoren – weniger ist manchmal eben mehr. (st) ❑



CODEMASTERS | 08.06.2007 | USK 6 | CA. € 40,- **69**



ANGEBAGGERT | Sie greifen auch in die zwischenmenschlichen Beziehungen Ihrer Mitarbeiter ein. Hier versucht eine Schwester zaghaft das Herz des Star-Arztes zu erobern – auf unsere Anweisung.



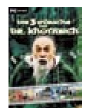
Segeln 2007

Obwohl der Spieletitel es anpreist, mit Segeln hat **Segeln 2007** nicht viel gemein. Erstens ist es nicht fordernd, zweitens ist es nicht spannend und drittens sieht es nicht annähernd so gut aus wie in der Realität. Die fünf verschiedenen Inseln sind hässlich und trotz moderner „HDR-Emulation" (Zitat Verpackung) kaum interessant. Die Steuerung des Bootes ist einfach – zu einfach, um einen Segler zu überzeugen. Dabei will das Spiel als Simulation durchgehen. Niemals! Auch die vier Regatta-Strecken sind langweilig und verführen eher zum Einschlafen als zum Mitfiebern. Lassen Sie die Finger von **Segeln 2007**, selbst wenn Sie Fan der Sportart sind. Greifen Sie lieber zu **32nd America's Cup**. (st) ❑

ASTRAGON | 17.04.2007 | USK OHNE | CA. € 15,- **21**



HUMORISTISCHE NULLRUNDE | Der Dschinn beim Pinkeln. Lustig, was?



Die 3 Wünsche des Dr. Khotabich

Der Held der Geschichte knackt eine Firmenwebsite, aus einer Flasche kommt ein Dschinn und die russische Mafia will Geld. **Die 3 Wünsche des Dr. Khotabich** ist weniger ein Adventure als eine sinnlose Aneinanderreihung absurder Situationen. Mausklicks treiben diesen Nonsens voran, etwa: Jeans aus dem Warenregal nehmen, mit Geld bezahlen, Karton öffnen. Das hört sich belanglos an, weil es genau das ist. Um das Maß voll zu machen, dudelt beim Spielen eine Musik, die sich auch prima als Folterwerkzeug in Guantánamo eignete. Bemerkenswert bleibt, wie gut der Sprecher der Hauptfigur sein Handwerk versteht. Er muss mehr gekostet haben als die Programmierung. (tw) ❑

AKELLA | 27.03.2007 | USK OHNE | CA. € 20,- **25**


Auch erhältlich:
TWO WORLDS - DAS ALBUM
Harold Faltermeyer feat. AmberMOON
2-WORLDS.COM
TWO WORLDS®
JETZT SCHON BESSER ALS GOTHIC 3!
PC Powerplay, 02/2007
SPIEL DES MONATS 360 LIVE
FANTASTISCHES ROLLENSPIEL-ERLEBNIS
VOLLER LEBEN UND IDEEN.
So schnell hätte wohl niemand mit der
Wachablösung von Oblivion gerechnet.
Two Worlds ist ein würdiger Thronfolger!
93
360 Live Magazin
EDEL-ROLLENSPIEL
Bereits jetzt macht das Spiel einen so guten Eindruck, dass es die Konkurrenz in Form
on The Elder Scrolls 4: Oblivion und Gothic 3 übertrumpfen könnte.
Andreas Bertits, PC Action
ATI RADEON GRAPHICS
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
PhysX by ageia
TopWare INTERACTIVE
Reality pump
Copyright © 2000 – 2007 by ZUXXEZ AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump Studios. All rights reserved. Two Worlds, Zuxxez and Reality Pump are registered trademarks of Zuxxez Entertainment AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. XBOX, XBOX 360 and XBOX LIVE are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.Ageia and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of Ageia Technologies Inc. All other trademarks are property of their respective owners.


Spiele Flatrate
Grenzenloser Spielspaß zum monatlichen Festpreis
Die Gilde 2
9,90 €/Monat
Über 150 PC-Spiele ohne Limits spielen!
- Ohne Vertragsbindung
- Jede Woche ein neues Spiel
WEITERE PC GAMES AUS DER SPIELEFLATRATE:
City Life Deluxe
Titan Quest
Hitman Blood Money
Company of Heroes
Archlord
SPIELE IM PREMIUM PACK
Präsentiert von
COMPUTEC MEDIA

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit ewigen Meisterwerken und individuellen Redakteursempfehlungen.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor. Dabei gelten einige Regeln.

Wir führen nur Spiele auf, die während der vergangenen 24 Ausgaben getestet wurden. Abwertungen gibt es dabei grundsätzlich nicht, die Originalwertungen haben bis zum Schluss Bestand. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Die Multiplayer-Favoriten geben wir ohne Wertung an.

Die Meisterwerke sind Spiele der vergangenen zehn Jahre, die für ihr Genre oder die gesamte Industrie durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellten. Für die Aufnahme in die Liste spielt die Wertung keine Rolle. Rot gefärbte Spieletitel kennzeichnen dabei Add-ons, für die Sie das Hauptspiel benötigen. ❑

VON AUFBAU-STRATEGIE BIS ECHTZEIT-TAKTIK

Strategie

Name	Ausgabe	Wertung	Preis	Entwickler
Die Schlacht um Mittelerde 2	04/06	**91 %**	30 €	Electronic Arts
Star Wars: Empire at War	04/06	**91 %**	25 €	Petroglyph
Company of Heroes	11/06	**90 %**	30 €	Relic Entertainment
Age of Empires 3	12/05	**89 %**	30 €	Ensemble Studios
Civilization 4	01/06	**89 %**	20 €	Creative Assembly
Medieval 2: Total War	12/06	**88 %**	30 €	Firaxis Games
Fußball Manager 06	11/05	**88 %**	30 €	EA Sports
Paraworld	10/06	**88 %**	25 €	SEK
Rush for Berlin	07/06	**87 %**	35 €	Stormregion
Anno 1701	12/06	**86 %**	25 €	Related Designs

KOMMENTAR

von Christian Burtchen

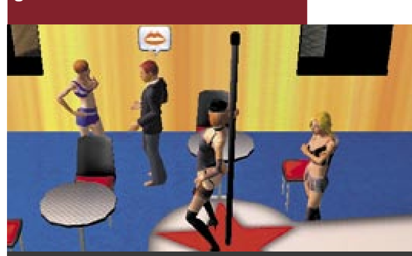
Normalerweise bügeln Updates Fehler aus und sorgen für einen geschmeidigeren Spielfluss. Anders bei Medieval 2: Total War.

Helle Aufregung in der Redaktion: Der jüngste Patch von **Medieval 2** bereitet Usern wie Redakteuren Kopfzerbrechen. Erst funktioniert der Download-Server lange Zeit nicht. Dann herrscht Verwirrung, weil zwei Versionen des großen Updates im Netz herumschwirren.

Schließlich beschweren sich die Foren-User, dass ihr **Medieval 2** nun überhaupt nicht mehr läuft. Bis zum Redaktionsschluss war das Problem nicht abschließend geklärt – wir können nur hoffen, dass das Beispiel nicht Schule macht.

ROSSI SHOPPT

„Reich und sexy" verspricht der Covertext. Also genau das Richtige für mich!



ROTLICHT TYCOON 2

Was für eine Simulation! Immer wieder verschwanden Gäste spurlos und selbst mit dem Gespür eines CSI-Agenten konnte ich bisher deren Verbleib nicht klären.
Um es vorwegzunehmen: Das war das Spannendste am Spiel! Bezüglich „Rotlicht" beschränken sich die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers zwar auf ein Minimum, dafür wird er mit der geballten Erotik, die er schon aus den **Sims** kennt, verwöhnt. Wer jetzt denkt, ich bin bei dem Test eingeschlafen, irrt sich. Dafür ist die dudelnde Hintergrundmusik zu nervig. Ich hielt es so wie der erste Besucher und bin verschwunden. (rr)

VON ACTION-ADVENTURE BIS EGO-SHOOTER

Action

KOMMENTAR

von Robert Horn

Ein Action-Spiel ohne Innovation lockt heutzutage kaum jemanden vor den Bildschirm. Gut, dass Abhilfe auf dem Weg ist.

Frische Ideen und ungewöhnliche Settings sind für Entwickler immer ein großes Risiko. Ist die Welt zu abgedreht, sind die Waffen zu fremd, liegt das Spiel wie Blei in den Regalen. Irrational Games, die derzeit an der Fertigstellung von **Bioshock** arbeiten, ist dieses Problem durchaus bewusst. Trotzdem stellen sie sich mit ihrem Unterwasser-Shooter-Rollenspiel-Mix der Gefahr des finanziellen Fiaskos. Warum? Weil sie von ihrem Produkt überzeugt sind! Bleibt nur zu hoffen, dass dieser Mut auch belohnt wird. Deswegen, liebe Leser: **Bioshock** vormerken!

Name	Ausgabe	Wertung	Preis	Entwickler
Grand Theft Auto San Andreas	04/06	**93 %**	20 €	Rockstar
Battlefield 2	08/05	**91 %**	35 €	Dice
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	05/07	**90 %**	40 €	GSC
Rainbow Six: Vegas	02/07	**87 %**	35 €	Ubisoft Montreal
F.E.A.R. Extraction Point (dt.)	12/06	**87 %**	30 €	Timegate Studios
Battlefield 2142	12/06	**87 %**	40 €	Dice
Prey	09/06	**87 %**	15 €	Human Head Studios
Half-Life 2 Episode One	07/06	**87 %**	20 €	Valve
F.E.A.R. (dt.)	11/05	**87 %**	20 €	Monolith
Tomb Raider: Legend	05/06	**86 %**	25€	Crystal Dynamics

Stefan Weiß‘ LAN-Klassiker

1. **Operation Flashpoint** – Karten und Missionen ohne Ende
2. **Warhammer 40k: Dawn of War** – Schnell, spaßig, taktisch fordernd
3. **Unreal Tournament 2004 (dt.)** – Frag-Spaß für zwischendurch
4. **Command & Conquer: Generäle** – Ziehe ich **Tiberium Wars** vor
5. **Star Wars: Battlefront** – Deathmatch-Hatz mit Supermucke
6. **Battlefield 2** – Mit guten Spielern immer klasse
7. **SWAT 3** – Altbackener, aber gelungener Koop-Modus
8. **Sacred** – Gepatcht und im Koop-Modus launig
9. **Warcraft 3** – Horde gegen Allianz, ein Klassiker
10. **Trackmania** – Ideal zum Aufwärmen

VON ADVENTURE BIS ONLINE-ROLLENSPIEL

Abenteuer

KOMMENTAR

von Christian Burtchen

Aus Schaden wird man klug: Zum hoffentlich letzten Mal korrigieren wir unsere Wertung für Gothic 3.

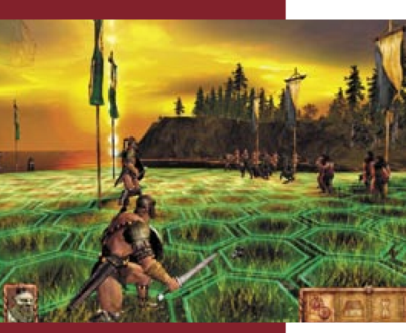
Gothic 3 ist über ein halbes Jahr nach Release zwar weitgehend stabil, jedoch nicht bugfrei – und Designmängel trüben das Gesamtbild. Auch für Sie ist **Gothic 3** nicht nur Spiel, sondern auch Enttäuschung des Jahres 2006, wie unsere Leserbefragung zeigte. Somit passen wir – nach dem dritten Test von **Gothic 3** – unsere Wertung an. Warum die späte Erkenntnis? In der Einführungsphase der Motivationskurve bewerteten wir Bugs nicht hart genug. Das ist vorbei – die Neubewertung für **Gothic 3** steht.

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Name	Ausgabe	Wertung	Preis	Entwickler
World of Warcraft: The Burning Crusade	03/07	**90 %**	25 €	Blizzard Entertainment
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	05/07	**89 %**	25 €	Bethesda Softworks
The Elder Scrolls 4: Oblivion	15/06	**89 %**	20 €	Bethesda Softworks
Neverwinter Nights 2	01/07	**87 %**	20 €	Obsidian Entertainment
Guild Wars Factions	07/06	**86 %**	20 €	Arena Net
Dungeon Siege 2	10/05	**86 %**	10 €	Gas Powered Games
Geheimakte Tunguska	10/06	**85 %**	25 €	Animation Arts
Titan Quest	08/06	**85 %**	35 €	Iron Lore Entertainment
Ankh	12/05	**85 %**	20 €	Deck 13
Guild Wars Nightfall	01/07	**84 %**	25 €	Arena Net

GEHEIMTIPP

Ascension to the Throne ist eigen. Zumindest die erste Stunde mit der Mischung aus 3D-Fantasy-Rollenspiel und Runden-Taktik entlockte uns tiefe Seufzer und deftige Wortsalven, unter anderem ob der langweiligen Startphase und Bedienungsmängel.



NICHT FÜR JEDEN ...

Warum wir es trotzdem empfehlen? Im Gegensatz zum aktuellen **HoMM** können Sie zwischendurch ohne großes Brimborium eine Schlacht wagen. Nach dem ersten Kulturschock packte uns schließlich der Ehrgeiz und wir tüftelten tagelang an den besten Taktiken – dafür blättern wir die rund 10 Euro dann wiederum gern hin. (as)

VON FUSSBALL- BIS RENNSPIEL

Sport/Simulation

KOMMENTAR

von Sebastian Thöing

EA Sports beglückt Sie auch dieses Jahr mit hochkarätigen Titeln. Wir erklären Ihnen die Regeln der unbekannteren Sportarten auf www.pcgames.de.

Wissen Sie, ich liebe American Football! Und mich freut es, dass das Football-Fieber dank der NFL Europe auch in Deutschland um sich greift. Als ich unlängst beim Spiel Berlin Thunder gegen Amsterdam Admirals auf der Tribüne saß, dachte ich mir: „Wäre es nicht toll, diese Sportart den Leuten nahezubringen?“ Gedacht, getan. Auf pcgames.de finden Sie die Grundlagen dieser Sportart – damit sind Sie optimal auf **Madden NFL 08** vorbereitet. Auch zu Basketball und Eishockey halten wir dort die Basics für Sie bereit.

Name	Ausgabe	Wertung	Preis	Entwickler
NBA Live 06	11/05	**91 %**	20 €	EA Sports
Need for Speed Most Wanted	01/06	**90 %**	25 €	EA Sports
Pro Evolution Soccer 6	12/06	**90 %**	35 €	Konami
Pro Evolution Soccer 5	12/05	**90 %**	20 €	Konami
NBA Live 07	11/06	**90 %**	40 €	EA Sports
NHL 07	11/06	**89 %**	40 €	EA Sports
GT Legends	11/05	**89 %**	20 €	Simbin
DTM Race Driver 3	04/06	**89 %**	20 €	Codemasters
Colin McRae: Dirt	07/07	**88 %**	45 €	Codemasters
Madden NFL 07	11/06	**88 %**	40 €	EA Sports

MEINE MEINUNG | *Christian Burtchen*

„Nach 30 Minuten glaubte ich, den besten Titel aller Zeiten zu spielen.“

Hier stellen wir Ihnen Monat für Monat Spiele vor, die unserer Ansicht nach für die Ewigkeit bewahrt werden sollten. Zu Wort kommen Spieleentwickler, Redakteure – aber auch die Community von PC Games online.



Für mich ist **Fahrenheit**, das 2005 erschien, eines der wichtigsten Spiele überhaupt. Nicht, weil es im Endeffekt wirklich so gut war wie erhofft, sondern weil es in Teilen zeigte, wohin sich Computerspiele in den nächsten Jahren entwickeln sollten. Die Geschichte beginnt spannend: Lucas Kane begeht in einem New Yorker Restaurant einen Mord an einem Wildfremden. Nicht eben ungewöhnlich im Big Apple – aber Kane war während der gesamten Prozedur wie in Trance, er schien fast ein Ritual zu vollziehen.

Nach der Tat flieht Kane möglichst unauffällig vom Tatort – gleich danach versetzt **Fahrenheit** den Spieler in die Perspektive der Polizisten, die das Bistro auf Spuren untersuchen. Allein schon dieser permanente Perspektivenwechsel hat mich wirklich eingesogen. Beinahe ausgeflippt bin ich über die Rolle, die Emotionen im Spiel einnehmen. Von vielen Entscheidungen oder Gesprächsverläufen hängt die Stimmung der einzelnen Avatare ab – sinkt diese in den Keller, passiert Fürchterliches. Dazu kommt dann ein Soundtrack, der meines Erachtens alles andere in den Schatten stellt – auch heute laufen die Stücke von Angelo Badalamenti (**Mulholland Drive, Twin Peaks**) noch auf meinem iPod.

Versalzen wurde **Fahrenheit** weniger durch die konsolige Steuerung oder grafische Unzulänglichkeiten. Auch die hektischen Passagen, in denen ich immerfort auf angezeigte Tasten drückte, habe ich dem Spiel verziehen – denn selten hörte ich mein Herz so rasen wie bei Kanes Todeskämpfen. Ärgerlich war vielmehr der Verlauf der Geschichte, die sich von einer psychotischen Detektiv-Story zu einer New-Age-Anekdote wandelte und auch immer weniger Handlungsfreiheit bot.

So hoffe ich auf **Heavy Rain** – Kollege Felix Schütz ist meine regelmäßige Nachfrage schon gewohnt, doch außer einer Technik-Demo gibt es nichts davon. Sollte es gar nur auf der Playstation 3 heftig regnen? Ich würde mir eine kaufen.



Die PC Games Bestenliste

Diese zehn Spiele haben für die Spielwelt Maßstäbe gesetzt. Sie sind unserer Meinung nach maßgeblich für die Entwicklung ihrer Genres oder haben revolutionäre Ideen untergebracht.

- Half-Life (dt.) | 1998
- Starcraft | 1998
- Counter-Strike (dt.) | 2001
- World of Warcraft | 2004
- Diablo 2 | 2000
- Command & Conquer | 1995
- Baldur's Gate 2 | 2000
- Gothic 2 | 2002
- Grand Theft Auto 3 (dt.) | 2001
- Tomb Raider | 1996

Christian Burtchens Lieblingsspiele

Monkey Island 2 | 1991
Mein erstes „richtiges“ PC-Spiel und der Grund, dass ich bei PC Games arbeite. Danke, Guybrush! Die besten Witze und Rätsel diesseits der Karibik.

Monkey Island 3 | 1997
Seinerzeit wurde heftig diskutiert, ob **Monkey Island 3** sich als Nachfolger der Klassiker bezeichnen darf. Ich habe mich dennoch köstlich amüsiert.

Fahrenheit | 2005
Trotz etlicher Story- und Gameplay-Schwächen ist **Fahrenheit** für mich eine grandiose Vision von der Zukunft der PC-Spiele.

Max Payne 2 | 2002
Eine düstere, reife Geschichte, die bisher packendste Umsetzung von Bullet Time in einem Shooter und brillante Comics – was will man mehr?

Starcraft | 1998
Meiner Meinung nach im Genre bisher ungeschlagen. Nichts überbietet dieses Echtzeit-Strategie-Ringen. Außer vielleicht ein Nachfolger ...?

Outlaws | 1997
Grafisch war die Wildwest-Schießerei bereits bei Erscheinen nicht mehr taufrisch, aber Videos und Musik verschließen die Augen des Kritikers.

Heroes of Might and Magic 3 | 1999
Habe ich erst richtig bei meinem Austauschjahr in Kanada gelernt – und zusammen mit meinem Gastbruder viel Zeit in meine Helden gesteckt.

Caesar 3 | 1998
Der römische Aufbau-Spaß war damals meine Abo-Prämie für die PC Games. Und nicht nur deswegen ein großartiges Spiel!

Anno 1701 | 2006
Viel besser lässt sich Aufbau-Strategie meines Erachtens nicht inszenieren. Und trotzdem will ich eine Kampagne!

Heart of Darkness | 1998
Ein Jump & Run mit gerade einmal 256 mal 192 Bildpunkten – aber von der Gestaltung, den Ideen und der Inszenierung her einfach goldig!

ALLE GENRES
Budget-Tests
inklusive unserer Originalwertung

ABENTEUER



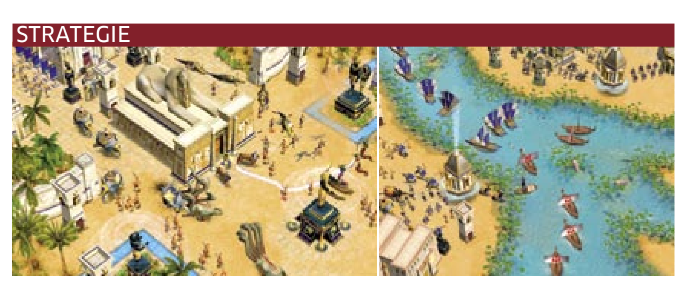
Die komplette CSI

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 03/05

Die TV-Serien gehen in Ordnung, diese Spielesammlung jedoch nicht. Drei Point-&-Click-Adventures liegen in der Box, jedes davon mit austauschbar ödem Inhalt: In steriler Render-Optik durch Dialoge klicken und Indizien suchen. Nur für Fans einen Blick wert. (fs)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.5.2007 | USK AB 12 JAHREN **59**

STRATEGIE



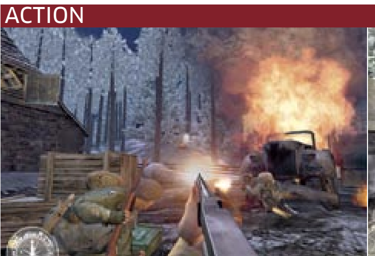
Age of Mythology Gold Edition

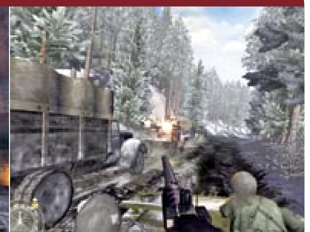
CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 12/02, 11/03

Im Geschichtsunterricht lernen unsere Kinder das Gähnen. Spiele wie **Age of Mythology** (hier: mit Add-on) holen nach, was leidenschaftslose Lehrer nicht zu vermitteln beherrschen: Wie spannend, wie fantasievoll die Antike mit ihren Helden, Göttern und Sagen ist. Verschnürt ist die Mythologie um Griechen, Ägypter und Wikinger mit einem Echtzeit-Strategiespiel, so makellos in Aufbau und Ausführung, dass der Redakteur sämtliche Kriterien nur abnicken kann: Steuerung, Grafik, Missionen, Einheiten-Vielfalt, KI, Story und Multiplayer – alles so ausgefeilt, dass es die 90er-Marke bricht. (tw)

RONDOMEDIA | 9.5.2007 | USK AB 12 JAHREN **92**

ACTION





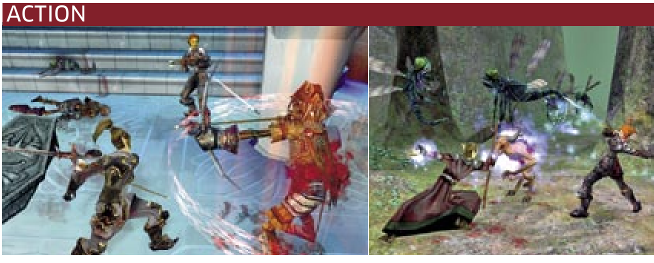
Call of Duty: United Offensive

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Die Schlacht im zerbombten Charkov, in den Ardennen, im belgischen Städchen Foy – das meiste in **United Offensive** erscheint wie eine Reminiszenz an die TV-Miniserie **Band of Brothers**. Allerdings bezieht sich das nur auf die üppige Präsentation. Von der feinfühligen Charakterstudie des Vorbilds zieht der Zweiter-Weltkrieg-Shooter keine Inspiration; Missionen sind eine zusammenhanglose Aneinanderreihung bekannter Schießereien, die Sie abwechselnd als gesichtsloser Amerikaner, Brite und Russe bewältigen – zu oft mit Dauerfeuer. (tw)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.5.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **83**

ACTION



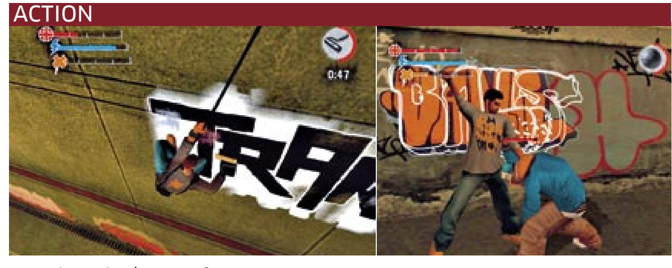
Dungeon Siege 2: Deluxe Edition

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 10/05, 10/06

Um den Kampf gegen Monster spannt sich eine Geschichte mit redefreudigen Charakteren – das hat **Dungeon Siege 2** seinem Vorgänger voraus. Auch die spielspaßlähmende Steuerungsautomatik wurde entschärft: Es sind ein paar mehr Klicks notwendig, um die Fähigkeiten von Kämpfern, Zauberern und Heilern effektiv abzustimmen. Die bemitleidenswerte Grafik lockt derweil zwar niemanden mehr, aber viele Gegenstände und große Möglichkeiten beim Charakterbau machen **Dungeon Siege 2** inklusive Add-on **Broken World** zum angenehmen Zeitvertreib für Action-Rollenspieler. (tw)

TAKE 2 | 4.5.2007 | USK AB 12 JAHREN **86**

ACTION



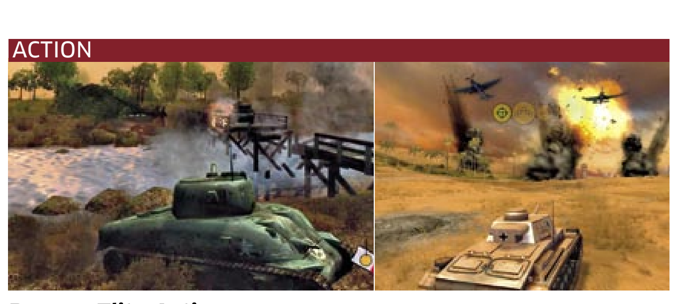
Mark Ecko's Getting Up: Contents under Pressure

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 05/06

Der Titel ruft Neugier hervor: Worum mag es in diesem Spiel gehen? Die Antwort fällt enttäuschend gewöhnlich aus; einzigartig ist allein die Atmosphäre, weil sie ein bislang unbeachtetes Milieu behandelt: das der Sprayer. Man lenkt den Graffiti-Künstler Trane durch eine Großstadt und liefert sich übertrieben inszenierte Prügeleien mit anderen Gangs. Hinterher besprühen Sie Wände, was Tranes Reputation anwachsen lässt – eine wichtige Währung in der Szene. Weil es sich um eine Konsolenportierung handelt, steht es mit Grafik (kantig) und Steuerung (umständlich) nicht zum Besten. (tw)

RONDOMEDIA | 25.4.2007 | USK AB 16 JAHREN **70**

ACTION



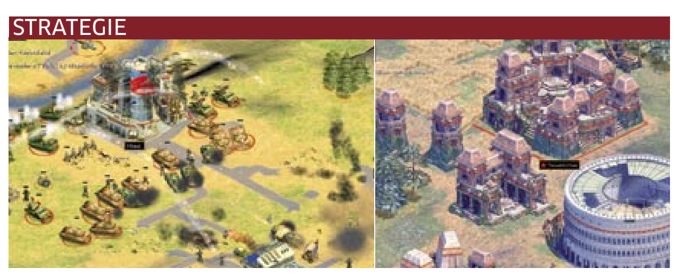
Panzer Elite Action Gold Edition

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 06/06, 03/07

Panzer Elite Action bietet eine sehenswerte Grafik und Action en masse. Taktischer Anspruch und Abwechslung sind dagegen Fehlanzeige. In der Regel walzen Sie mit einer Handvoll Zweiter-Weltkrieg-Panzer durch linear gestrickte Levels. Dabei kommt der Spieler ganz schön rum: von Polen über die Weiten der Sowjetunion nach Nordfrankreich. Das im Paket enthaltene Add-on führt Sie sogar auf Rommels Spuren nach Afrika. Die Steuerung der Stahlkolosse ist bewusst simpel gehalten, die Gegner-KI nicht wesentlich flexibler als ein Poller vor dem Bundesverteidigungsministerium. (oh)

KOCH MEDIA | 20.4.2007 | USK AB 16 JAHREN **73**

STRATEGIE



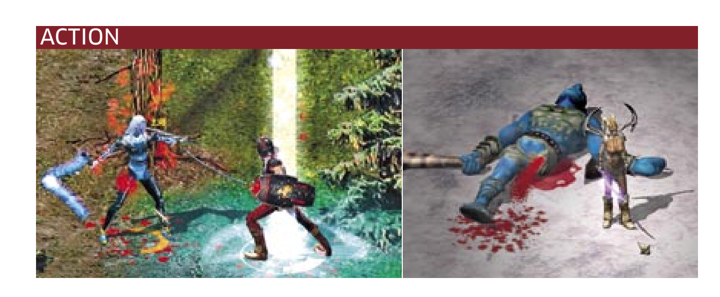
Rise of Nations Gold Edition

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 07/03

Aus unserer beliebten Serie „Spiele, die ein besseres **Age of Empires 2** sein möchten", stellen wir Ihnen heute die umfangreiche (24 Völker, 240 Einheiten, sechs Rohstoffe, fünf Forschungszweige, ein **Civilization**-ähnlicher Runden-Modus) **Rise of Nations** Gold Edition vor. Was das feierabendtaugliche Strategiespiel in erster Linie vom Genre-Primus unterscheidet, sind die vergleichsweise banalen Kampagnen – effektiv ist der Solopart also eher ein Training für den Mehrspielermodus. Ob allein oder mit Freunden: Durch die Überfrachtung mit Spielmöglichkeiten geht schnell die Übersicht verloren. (bur)

RONDOMEDIA | 9.5.2007 | USK AB 12 JAHREN **79**

ACTION



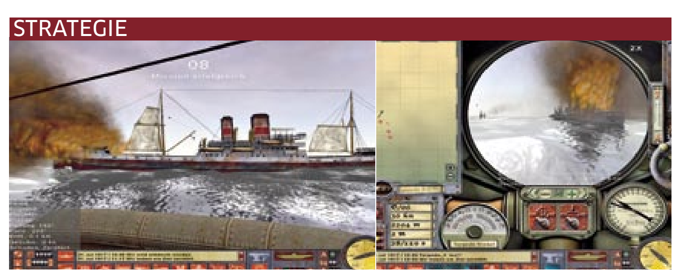
Sacred Gold

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/04, 05/05

Sacred kultiviert, was **Diablo 2** zum Kultstatus verhalf: In Gestalt von Amazonen, Barbaren und Zauberern schnetzeln Sie sich durch Monsterhorden, sacken tonnenweise kostbare Gegenstände ein und verbessern Ihren Charakter. Kleine Quests lockern das Schlachtfest auf, dafür ist der mäßige Mehrspielermodus zu vernachlässigen – ein wichtiger Unterschied zu Blizzards legendärem Vorbild. **Sacred Gold** enthält neben dem umfangreichen Hauptspiel auch das Add-on **Underworld**. Obwohl die Spiele grafisch veraltet sind, lohnt sich der Kauf. Zumindest bis das angekündigte **Sacred 2: Fallen Angel** erscheint. (fs)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.5.2007 | USK AB 12 JAHREN **80**

STRATEGIE



1914 - Shells of Fury: Die Schalen des Zorns

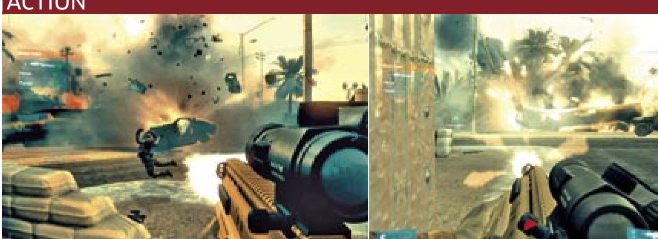
CA. € 10,- | NICHT GETESTET

Schon wieder eine U-Boot-Simulation vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs? Falsch! **Shells of Fury** handelt während des Weltkriegs Numero 1 und lässt Sie in die kaiserliche Marine des Deutschen Reiches eintreten. Die Grafik des Spiels hält jedoch selbst dem Vergleich zum drei Jahre alten **Silent Hunter 3** nicht stand, Soundeffekte sind kaum vorhanden oder qualitativ unterirdisch. Die relativ leicht zu erlernende Steuerung wirkt durch die vielen Icons klinisch steril, Stimmung kommt nicht auf. Unser Fazit: nur für hartgesottene U-Boot-Fahrer. (oh)

RONDOMEDIA | 15.3.2007 | USK AB 12 JAHREN **51**

ACTION





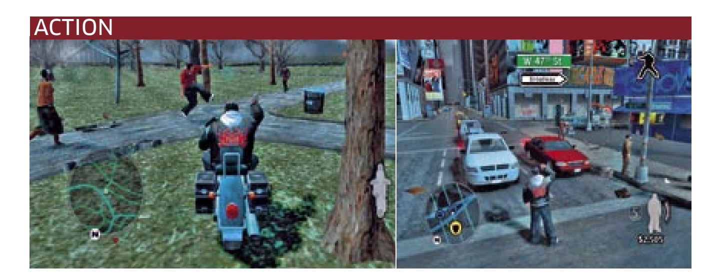
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 07/06

Der US-Präsident wird entführt, die kanadischen und mexikanischen Staatsoberhäupter kommen ums Leben. Und das alles, weil das mexikanische Militär putscht. Nun kommen Sie als Captain Mitchell ins Spiel, leiten Ihr Ghost-Team und retten den Präsidenten der Vereinigten Staaten. Es liest sich spannend, es spielt sich spannend. Die Straßenkämpfe mit den Terroristen suchen ihresgleichen, sind aber definitiv nichts für Einsteiger. Streckenweise trübt das Speichersystem den ansonsten sehr guten Eindruck. Sie lieben Taktik-Shooter und tolle Grafik? Dann kaufen Sie **GRAW** spätestens jetzt. (st)

UBISOFT | 23.4.2007 | USK AB 16 JAHREN **83**

ACTION



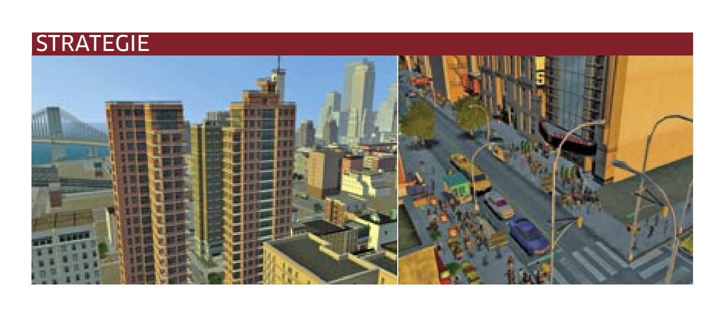
True Crime: New York City

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/06

Marcus Reed ist sauer: Irgendjemand hat seinen Mentor umgebracht und dieser Jemand muss dafür bezahlen. In den Straßen des akkurat nachgebauten New York sinnt Polizist Reed deshalb auf Rache. In gepflegt geklauter **GTA**-Manier durchstreifen Sie die Straßenschluchten und erfüllen Aufträge. Dabei prügeln Sie sich Ihren Weg von einem Gangsterboss zum nächsten frei. Den Aufgaben fehlt es dabei anders als dem Klassenprimus **GTA San Andreas** an Abwechslung. So verkommt das Action-Adventure trotz guter Geschichte zur Simpel-Hauerei in netter Kulisse. (rh)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.5.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **68**

STRATEGIE



Tycoon City New York

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 05/06

Sie möchten endlich auch einmal im Sinne Frank Sinatras ein Teil der Stadt sein, die niemals schläft? **Tycoon City New York** gibt Ihnen die Gelegenheit, mehrere Szenarien einer wunderschönen Großstadt zu verwalten. Ähnlich wie in **Anno 1701** befriedigen Sie die nimmersatten Bürger, in dem Sie etwa mit Bars, Restaurants und Kaffeehäusern für Speis und Trank sorgen. Das leicht zugängliche Spiel eignet sich besonders für Aufbau-Anfänger, erreicht aber trotz der vielen Bauten und Erweiterungen nicht die legendäre **Sim City**-Langzeitmotivation – dafür hapert es etwas an der Spieltiefe. (bur)

RONDOMEDIA | 25.4.2007 | USK OHNE **79**

PRAXIS

KOMPLETTLÖSUNGEN | MODS | TUNING-TIPPS

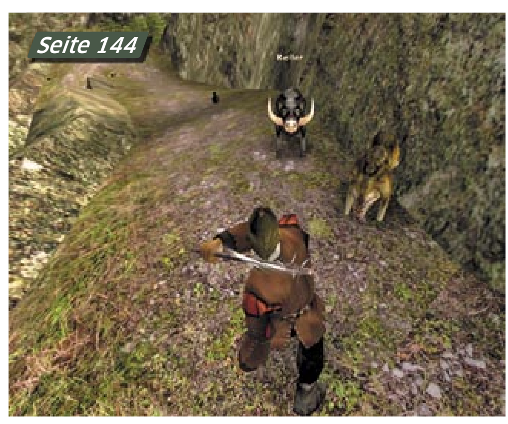
TOP-THEMEN

MOD DES MONATS: **TALES OF THE REALM OF RUUN**



EXKLUSIV | Nur bei uns stürzen Sie sich in ein neues, spannendes Abenteuer in der Welt von **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Begeben Sie sich mit einer Abenteuergruppe auf die Suche nach dem im Meer versunkenen Turm von Rangit, um einen sagenumwobenen Schatz zu bergen.

MOD-SPECIAL ZUR VOLLVERSION: **DIE BESTEN GOTHIC-2-MODS**



◀ **FRISCHFLEISCH** | Mit unserer Auswahl an Mods für **Gothic 2** erleben Sie neue Abenteuer, die Sie stundenlang fesseln.

▼ **WETTRÜSTEN** | Durch den aktuellen Preissturz lohnt es sich, den Arbeitsspeicher Ihres PCs zu erweitern. Wir geben Ihnen wertvolle Tipps zur Aufrüstung.

TUNING: **ARBEITSSPEICHER OPTIMAL AUFRÜSTEN**



DVD-HIGHLIGHTS

Mods zu Top-Spielen:
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Gothic 2: Die Nacht des Raben
- Half-Life 2
- Titan Quest: Immortal Throne

Patches:
- Command & Conquer 3 v1.04
- Gothic 2 Gold v2.60.0
- TES 4: Shivering Isles v1.2.0416
- Two Worlds v1.1

Extras:
- Mondgesänge Datenbanken für Gothic 2
- PDFs der PC-Games-Gothic-Extended 10/06

ONLINE-SPECIALS

Praxisthemen auf www.pcgames.de

Besuchen Sie unsere Webseite. Wir bieten online eine Sammlung hilfreicher Artikel aus dem Praxis-Bereich.

Weblinks:

http://www.pcgames.de/?article_id=576080
S.T.A.L.K.E.R.: Artefaktsets für verschiedene Spielweisen

http://www.pcgames.de/?article_id=600615
Half-Life 2-Modifikation **Revolt: The Decimation**

http://www.pcgames.de/?article_id=601213
Der spannungsgeladene Mehrspieler-Mod **Tactical Ops: Crossfire** in Version 1.7 für **Unreal Tournament 2004**

Von: Andreas Bertits

Bergen Sie in diesem fantastischen Exklusiv-Mod gemeinsam mit einer redelustigen Abenteuergruppe den sagenumwobenen Schatz eines längst untergegangen Reiches!



ATTACKE | In diesem schaurigen Haus in der Geisterstadt greifen Nocturna's Diener Ihren Helden an. Doch auch mit einem finsteren Lich und dessen gruseligen Skelettkriegern setzen Sie sich auseinander, um die Geisterwelt lebend zu verlassen.

AUF DVD
● MOD

MOD DES MONATS

M.Syd jr's Tales of the Realm of Ruun: The Tower of Rangit

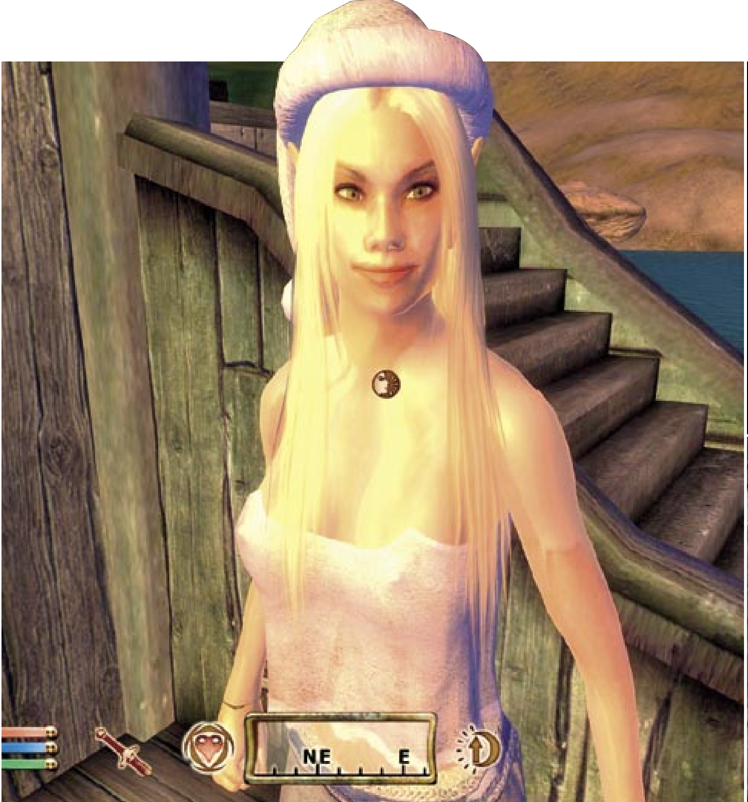
Der legendäre Schatz des Turms von Rangit lockt Abenteurer aus der ganzen Welt Tamriel an. Gerüchten zufolge sollen die dort verborgenen Reichtümer die des gesamten Landes Cyrodiil bei Weitem übersteigen. In unserem exklusiven Mod **M.Syd jr.'s Tales of the Realm of Ruun: The Tower of Rangit** für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** begeben Sie sich auf die Reise, um den mysteriösen Turm zu finden – allerdings nicht allein. Der deutsche Modder Ryan O. Hershey, der bereits die dreiteilige Mod-Reihe **Blood & Mud** erstellte, griff tief in die Trickkiste, um ein Abenteuer zu erstellen, das Sie gemeinsam mit einigen sehr interessanten Nichtspielercharakteren erleben und das an einen großartigen Fantasy-Kinofilm erinnert.

Im Gegensatz zum Hauptspiel **The Elder Scrolls 4: Oblivion** wandern Sie nicht einsam, sondern mit einigen Begleitern durch das Fantasy-Reich. Die Mission beginnt an der Küste von Leyawiin, wo Sie zwei Käfige entdecken. Darin stecken die gestrandeten Diebe Feyn und Ryajiin, die auf der Suche nach dem Turm von Rangit sind, der sich irgendwo östlich der Küste von Anvil befinden soll. Angeblich weiß die Seherin Norna Genaueres. Da Sie sich in Cyrodiil schon gut auskennen, bieten Sie sich als Führer für die beiden Schatzsucher an und geleiten sie zu Norna, die auf einem Bauernhof südlich von Kvatch lebt. Dort treffen Sie auf den dubiosen Krieger Gandr. Nach einem Gespräch mit der Seherin führt Gandr Ihre Gruppe nach Anvil. In der Hafenstadt bietet die Elfin Menya Ihnen an, Sie zum Turm von Rangit zu fahren. Die Sache hat allerdings einen Haken: Der Händler MaSydJun pfändete Ihr Schiff. Sie wissen, was Sie zu tun haben …

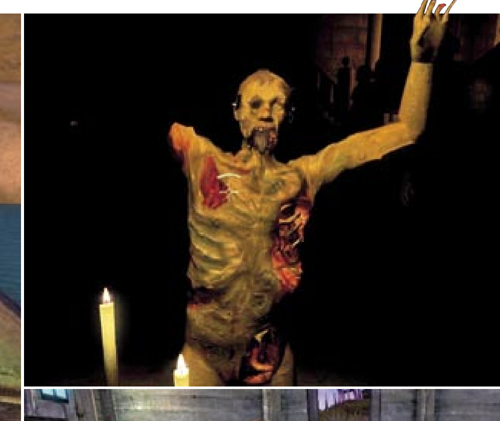
Mit den vier Begleitern – Feyn, Ryajiin, Gandr und Menya – erleben Sie eine spannende Geschichte, die allerdings nicht von wilden Kampforgien gegen Horden von Monstern lebt, sondern von den Dialogen – was allerdings nicht bedeutet, dass Sie keine nervenzerfetzenden Schlachten schlagen. Ihre Gruppenmitglieder sprechen miteinander, streiten sich und geben Kommentare zu bestimmten Situationen ab. So meint Ryajiin sarkastisch, als die Truppe den gesuchten Turm betritt: „Herzlich willkommen im Turm von Rangit!" – „Halten Sie Ihre Fackeln parat und meiden Sie Bodenfallen und Stolperdrähte", erwidert Feyn, woraufhin Menya sagt: „Für mich sieht das nicht aus wie die Schatzkammer eines ganzen Reiches, eher wie ein Ruheraum." – „Dies sind die Katakomben die die Priester benutzten, um zu den Opferräumen zu gelangen. Die Pilgerstätten liegen über uns und sind wahrscheinlich vollkommen zerstört", erklärt der mysteriöse Gandr. „Na dann wird das ja ein ganz bequemer Marsch. Folgt mir, ich weiß wo es langgeht", tönt Ryajiin großmäulig und wandert natürlich prompt in die falsche Richtung.

Dabei bekommen Sie die Gespräche aber nicht nur in Textform mit, Ryan O. Hershey verpflichtete fantastische deutsche Synchronsprecher, die den Figuren Leben einhauchen. Ab und zu stehen die Protagonisten zwar weit auseinander, sodass Sie blitzschnell zwischen den sich Unterhaltenden hin- und herlaufen müssen, um das Gespräch auch richtig mitzubekommen, aber dies trübt den genialen Gesamteindruck des Mods in keiner Weise.

Auch die vielen Orte, die Sie im Lauf Ihres Abenteuers besuchen, haben es in sich – typisch für Modder Ryan O. Hershey. So erforschen Sie im Turm den Irrgarten des Wahnsinns, der seinem Namen alle Ehre macht, wenn Sie im Labyrinth die Übersicht und die Nerven verlieren. An einer anderen Stelle besuchen Sie den Laden des zwielichtigen Händlers MaSydJun,



AUFBRUCHSTIMMUNG | Sie haben die Kapitänin Menya aus ihrem Bett gerissen. Mit Schlafmütze und Nachthemd bekleidet, gibt sie ihrer Mannschaft den Befehl, in See zu stechen.



◀ **SCHAURIG** | In der Geisterversion der Stadt Bravil treten Sie gegen Horden von Untoten an. Im örtlichen Schloss treffen Sie beispielsweise auf zahlreiche Zombies, die Ihnen ans Leder wollen.

▼ **FUNDSTÜCK** | In einem der Häuser der Geisterstadt kommt es zu einem Kampf mit den Anhängern der Göttin Nocturna. Hier können Sie das mächtige Geisterschwert finden.





▲ **GOLDSTÜCK** | Ihre Abenteuergruppe steht im sagenumwobenen Schatz des Turms von Rangit.

▼ **FÜHRUNGSKRAFT** | Der zwielichtige Gandr führt Ihre Truppe durch eine geheimnisvolle, dunkle Dimension.



der, nebenbei bemerkt, in jeder Modifikation von Ryan O. Hershey auftritt. Dort gelangt Ihr Held durch eine Kiste in den Privatraum des Kaufmanns, eine Insel in einer gigantischen Lavalandschaft. Hier wandelt der kopflose Zombie-Diener von MaSydJun umher. Oder Sie reisen durch ein Bild zum Bauernhof eines Riesen, wo Sie fast kleiner als die fetten, angriffslustigen Ratten sind. Später erreichen Sie sogar eine Geisterversion der Stadt Bravil. In den nebelverhangenen Straßen lauern hinterhältige Untote auf Ihre Abenteuergruppe. Trotzdem sollten Sie sich hier Zeit nehmen und sich in aller Ruhe umschauen. Denn in den gespenstischen Häuser entdecken erkundungsfreudige Spieler unter anderem das mächtige Geisterschwert und im Schloss sogar den von Ryan O. Hershey liebevoll „George-Romero-Level" getauften Bereich. Sehen Sie selbst nach, was damit gemeint ist – achten Sie aber darauf, dass Sie gut bewaffnet sind …

Mutig voranstürmen sollten Sie in **M.Syd jr.'s Tales of the Realm of Ruun: The Tower of Rangit** nicht – lassen Sie immer Ihren Mitstreitern den Vortritt. Tun Sie das nicht, kann es unter Umständen passieren, dass Sie die künstliche Intelligenz aushebeln, dadurch eine wichtige Szene nicht ausgelöst wird und die Mission für Sie nicht mehr zu schaffen ist. Zügeln Sie also Ihren Tatendrang und genießen Sie lieber die Szenen wie in einem guten Film.

Übrigens griff Ryan O. Hershey auch auf die Hilfe einiger bekannter Modder zurück. Slof, Growlf, PaleRider, GuarTrainer, Cethegus und Lazarus steuerten nette Kleidungsstücke, das bereits erwähnte Geisterschwert, grausige Totenschädel sowie wunderschöne Statuen bei. Dadurch macht die Modifikation auch optisch einiges her.

Ryan O. Hershey hat mit **M.Syd jr.'s Tales of the Realm of Ruun: The Tower of Rangit** wieder einmal eine umwerfende Modifikation abgeliefert, die Sie mit Sicherheit begeistert. Gemeinsam mit einigen Begleitern durch die Lande zu ziehen, das erinnert an vergangene Glanzzeiten des Rollenspiel-Genres, als es etwa in der **Ultima**- oder **Baldur's Gate**-Reihe noch üblich war, mit einer Party unterwegs zu sein. Nur dass Sie die Gruppenmitglieder in unserem Exklusiv-Mod nicht verwalten können und auch Befehle lassen sich die Burschen von Ihnen nicht erteilen. Aber auch so haben Sie garantiert jede Menge Spaß. Übrigens finden Sie dieses Abenteuer nirgendwo im Internet. Somit lautet die Devise: Legen Sie unsere DVD ein und installieren Sie sie. Und dann heißt es spielen, spielen, spielen! ❑

RUNTERLADEN LOHNT!

Folgende Mods empfehlen wir Ihnen außerdem in diesem Monat. Folgen Sie zum Download einfach den Links unseres Partners **www.moddb.com**.

Doom 3: Into Cerberon 003a:
http://mods.moddb.com/6094/

Half-Life 2: Zombie Master:
http://mods.moddb.com/6463/

Half-Life 2: Jailbreak V0.3:
http://mods.moddb.com/8680/

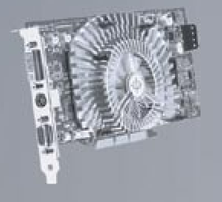
Half-Life 2: Dragonball Source:
http://mods.moddb.com/5026/



ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2+	49,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	54,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	69,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	39,-
775I65G R2.0	µATX, S, V, L, sA	775 / 865G	D	42,-

Sockel 775 Mainboard & CPU

XFX N650-IUL9

- NVIDIA® nForce 650i Ultra Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 4x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 8x USB 2.0 • Gigabit LAN • 8 Kanal-Sound
- inkl. INTEL® Core™ 2 Duo Prozessor E6600



299,-

XFX SEE IT HEAR IT FEEL IT

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	69,-
AB9	S, GL, sA	775 / P965	D2	109,-
AB9 Pro	S, GL, sA	775 / P965	D2	129,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	284,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	74,-
M2N	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2+	69,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	149,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	104,-
P5VD2-MX	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M890	D2	54,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	99,-
P5B-E	S, GL, sA	775 / P965	D2	124,-
Commando	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	199,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	169,-
Striker	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	279,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	149,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	199,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69G-S3	S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	79,-
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	64,-
MA69GM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	69,-
965P-DS3	S, GL, sA	775 / P965	D2	99,-
P35-DS3R	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	134,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	144,-
P35-DQ6	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	219,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	49,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6200TC	PCIe	64-DD / 6200TC	34,-
EN7100GS/TD	PCIe	128-D2 / 7100GS	44,-
EN7300GS/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GS	59,-
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	77,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7600GS	88,-
EN7600GS TOP/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GS	99,-
EN7600GT SILENT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	154,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	139,-
EN8500GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 8500GT	94,-
EN8600GTS-N/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GTS	209,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7300GS-TDH	PCIe	256-D2 / 7300GS	59,-
PX8500GT-THD	PCIe	256-D2 / 8500GT	79,-
PX8600GT-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
A7600GS-TDH	AGP	256-D2 / 7600GS	109,-

MSI		MB / Chip	€
NX7900GS-TD E-OC	PCIe	512-G3 / 7900GS	139,-
NX7900GS-EZ	PCIe	512-G3 / 7900GS	159,-
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
NX8600GTS-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	169,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7600GS	PCIe	256-G3 / 7600GS	74,-
7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
8600GT Sonic	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	189,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	129,-

XFX		MB / Chip	€
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	519,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1050/TD	PCIe	256-DD / X1050	49,-
EAX1300PRO/TD	PCIe	256-D2 / X1300PRO	59,-
EAX1600PRO Silent/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	77,-
EAX1650PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	89,-
EAX1950PRO/HTDP	PCIe	256-G3 / X1950PRO	149,-
EAX1950PRO CF/HTDP	PCIe	256-G3 / X1950PRO	159,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	99,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	194,-
X1950PRO	PCIe	512-G3 / X1950PRO	174,-
X1950PRO Dual	PCIe	1.024-G3 / 2x X1950PRO	359,-
HD2900XT	PCIe	512-G3 / HD2900XT	394,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	104,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	54,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	139,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	109,-
X1950GT Super	AGP	512-G3 / X1950GT	159,-

CLUB 3D		MB / Chip	€
CGAX-1656A	PCIe	256-D2 / X1650	74,-
CGAX-H1552 Heatpipe	PCIe	256-D2 / X1550	84,-
CGAX-H1956 Heatpipe	PCIe	256-G3 / X1950PRO	179,-

FESTPLATTEN

IDE

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3160212A	U-100	160	8 / 2 / 7.200	49,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	37,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	47,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8 / 7.200	50,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	57,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	64,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	74,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	38,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	74,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	119,-

S-ATA

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-
STM3320820AS	SATA2	320	8 / 8 / 7.200	74,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	39,-
HD252KJ	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	61,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	104,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	62,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	111,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	249,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JD	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	84,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	111,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	124,-	

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		242,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4300	Allendale	1,8	2x 1.024	104,-	114,-
E4400	Allendale	1,8	2x 1.024		134,-
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048		164,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		184,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	214,-	224,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		299,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		519,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		949,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		929,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	43,-	54,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	55,-	

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3500+	Orleans	2,2	1x 512	56,-	66,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		76,-
6000+		3,0	2x 1.024	224,-	

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	2x 512	114,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	129,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	73,-	79,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	89,-	99,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	154,-	162,-
5600+	Windsor	2,8	2x 1.024		179,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024		229,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	82,-	74,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	92,-	84,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	172,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		95,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	42,-	38,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	44,-	39,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	80,-	134,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	82,-	136,-
DDR2	4,0 GB	667 / 5	279,-	
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		42,-

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		87,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	42,-	36,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	44,-	38,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	48,-	41,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	76,-	104,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	80,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	86,-	
DDR2	4,0 GB	533 / 4-4-4	212,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	82,-	84,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	172,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	52,-	48,-
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	108,-	
DDR2	2,0 GB	1.000 / 5-5-5	164,-	
DDR2	2,0 GB	1.066 / 4-4-4	214,-	
DDR2	4,0 GB	667 / 5-5-5	234,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	284,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR V-DATA	1,0 GB	400 / 3		72,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	56,-	
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		38,-

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	46,-	
DDR2 Value	1,0 GB	667 / 5-5-5		38,-
DDR2 Select	1,0 GB	800 / 5-5-5	50,-	
DDR2 Value	1,0 GB	800 / 5-5-5		44,-
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	82,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW1812 schwarz	18x / 8x	34,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x		42,-
LG GSA-H44N schwarz	18x / 10x	37,-	
LG GSA-H50L	18x / 10x		47,-
LG GSA-H54N	18x / 10x		44,-
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	42,-	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	42,-	
PLEXTOR PX-800A*	18x / 8x	64,-	69,-
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	42,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	44,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N	18x / 10x		69,-
LG GSA-E40L	18x / 10x		77,-
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		67,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		44,-
LG GSA-H30N	16x / 10x	39,90	
NEC AD-7173S Schwarz	18x / 8x	42,-	
PIONEER DVR-212*	18x / 10x	47,-	
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	39,90	
SAMSUNG SH-S183L	18x / 8x	42,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

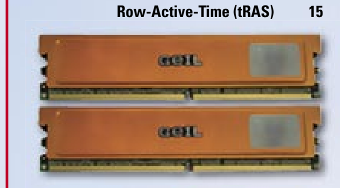
Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GBW-H10N	4x / 2x		699,-
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x		799,-

2 GB DDR2-RAM

G.E.I.L DDR2-1.066 Kit

- GX22GB8500UDC
- 2x 1.024 MB DIMM • DDR2-1.066 (PC2-8500)
- Timing:
  - CAS Latency (CL) 5
  - RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 5
  - RAS-Precharge-Time (tRP) 5
  - Row-Active-Time (tRAS) 15



134,- GeIL®



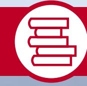
Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



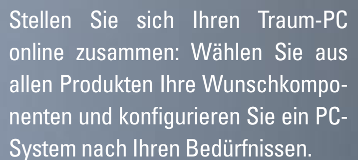
Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



Von: Marc Brehme

Fahrbare Untersätze, unsichtbare Anomalien, kein Zeitlimit für Aufträge und neue Waffenskins. Mit Mods bohren Sie **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** kräftig auf.



Einzelspieler-Mods
Spielzeit: Verändert sich nicht
Schwierigkeitsgrad: Variabel



VOLLGAS | Wenn Sie mit einem Fahrzeug durch die Spielwelt kurven, können Sie Munition sparen, indem Sie Feinde einfach über den Haufen fahren. Das ist besonders bei Gegnergruppen sinnvoll. Nehmen Sie sich aber vor den Anomalien in Acht! Gerade mit Vollgas rauschen Sie da oft versehentlich mitten hinein.

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Mod-Sammlung

Kein Spiel ist so gut, dass es ohne findige Modder auskommen würde. Auch nach der Veröffentlichung des Rollenspiel-Shooter-Mix **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** sprießen die Abwandlungen wie Pilze aus dem Boden. Die **Faiakes-Modsammlung** erhebt den Anspruch, ein Best-of an Erweiterungen für **S.T.A.L.K.E.R.** zusammenzustellen. Das knapp 10 Megabyte große Paket ist etwa über pcgames.de zu finden und enthält mehrere Modifikationen. So können Sie nun nahezu bei jedem Händler alles kaufen, Waffen und Rüstung nutzen sich nicht mehr ab, haben dafür aber schickere Skins. Ladehemmungen gehören der Vergangenheit an und Sie können sich alle MP5 in den kleinen Waffen-Slot quetschen. Außerdem versehen Sie jetzt mehr Knarren als bisher mit Schalldämpfern und Raketenwerfern und schleppen maximal 300 statt der sonst üblichen 50 Kilogramm mit sich herum. Auch das manchmal nervige Zeitlimit der Nebenaufträge wurde entfernt. Dafür bekommen Sie einige neue Blutefekte zu Gesicht.

Fahrbare Untersätze für **S.T.A.L.K.E.R.** schafften es nicht in die Verkaufsversion. Mit dem **Vehicle-Mod** von Zeed setzen Sie sich durch Druck auf die „Benutzen"-Taste trotzdem hinters Steuer, schmeißen mit der Taste „B" den Motor an und kurven mit sechs Vehikeln (Militärfahrzeuge, Traktoren et cetera) durch die offene Spielwelt. Auf diese Weise rumpeln Sie schon mal quer durch Gegnermassen und fahren anschließend einen geplätteten Kameraden als Kühlerfigur spazieren. Das macht Laune und spart noch Munition.

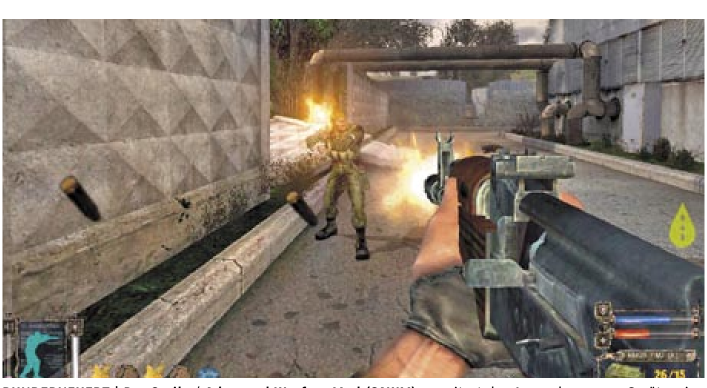
Im **Realism Mod** von Sergey „hERd" Shebotnov bieten die Händler auch wirklich nützliche Sachen an, sind die Anomalien unsichtbar, blutende Wunden heilen langsamer und verursachen mehr Schaden, Verstrahlung heilt langsamer und Bandagen nützen weniger. Der PDA ist kleiner als vorher und die Preise für Artefakte wurden verändert.

Serilas' Advanced Warfare Modification 4.1 bringt neue Waffen, darunter die Sturmgewehre AK101 und AK47, sowie Munitionsarten und schraubt an Wettereffekten und Balancing.

Fazit: Die meisten Mods machen Ihnen das virtuelle Leben in der Zone leichter. Die Frage, wie sinnvoll diese – teils tief ins Gameplay eingreifenden – Änderungen sind, müssen Sie sich selbst beantworten. Einige **S.T.A.L.K.E.R.**-Mods finden Sie auf unserem Heft-Datenträger. ❑



ZIELWASSER | **SAWM** verkleinert das Fadenkreuz und greift ins Wetter ein, das sich nun dynamisch verändert. Zudem ist der Nebel damit viel dichter und die Nächte dunkler.



RUNDERNEUERT | Der **Serilas' Advanced Warfare Mod (SAWM)** erweitert das Arsenal um neue Geräte wie das Sturmgewehr AK47 und sogar um neue Munitionsarten.



BLECHWÜSTE | In der verwüsteten Landschaft der Karte 2145 verfolgt dieser weibliche Roboter mit einem Metallfächer als Waffe einen Feind, der gerade versucht, sich mit seinem Sprungantrieb in Sicherheit zu bringen.

EXPLOSIV | Auf der Exklusiv-Karte erledigt einer der Roboter in der Stadt einen Feind mit seinem riesigen Schwert. Der dritte Spieler versucht, ihn mit explosiven Geschossen seiner Fernkampfwaffe außer Gefecht zu setzen und die Partie für sich zu entscheiden.

AUF DVD
● MOD

HALF-LIFE 2

2145: Special Edition

Von: Andreas Bertits

In der postapokalyptischen Zukunft treten gigantische Kampfroboter gegeneinander an. Führen Sie Ihren Mech zum Sieg zu Land und in der Luft.

Die Erde bebt, als der riesige Kampfroboter aus über Hundert Meter Höhe auf den Boden knallt. Schnell wirbelt er sein gigantisches Schwert herum und erwischt die beiden Kontrahenten, die vor Überraschung zu Salzsäulen erstarrt sind. Auftrag erledigt – schon hüpft der hinterhältige Angreifer wieder in die Luft.

Schnelle Action erwartet Sie in unserer exklusiven Version der **Half-Life 2**-Modifikation **2145**. In den verwinkelten Städten der speziell für PC Games entwickelten Karte Alternate Reality finden die gigantischen Stahlkolosse kaum Verstecke, was zu rasanten Duellen führt. Gucken Sie auch öfter mal nach oben, denn die Roboter besitzen eine Sprungfähigkeit mit Düsenantrieb. Damit erheben sie sich hoch in die Lüfte und springen mitten unter die Feinde. Oder Sie liefern sich mit den Gegnern Auseinandersetzungen während der Sprünge, was die Kämpfe sehr hektisch, aber auch spannend gestaltet. Zudem ist jeder der vier wählbaren Roboter mit einer Fern- und einer Nahkampfwaffe ausgestattet. Dadurch erhält der Mod auch einen taktischen Einschlag. Während Sie zunächst aus der Luft nach Feinden Ausschau halten, feuern Sie aus sicherer Entfernung und spurten dann zum Widersacher, um ihm mit der Nahkampfwaffe den Rest zu geben.

Ein weiteres Schlachtfeld bietet die zweite Karte, die wie der Mod 2145 heißt. Hier kommt die postapokalyptische Atmosphäre richtig rüber, denn in der zerklüfteten Ebene finden Sie viele Wracks, die Sie dank des Physiksystems auch durch die Gegend kicken. Auf dieser Karte gestaltet sich das Spiel nicht ganz so schnell, da die Roboter wegen der vielen Felsen und engen Passagen eher Verstecke finden und auch aus Hinterhalten heraus angreifen. So erhält **2145: Special Edition** einen noch taktischeren Einschlag.

Zwar bietet der Mod lediglich Deathmatch auf zwei Karten, dennoch macht er Laune, vor allem, wenn Sie zwischendurch mal eine rasante Partie spielen möchten. Einen kleinen Nachteil stellen allerdings die optisch zwar unterschiedlichen, aber von den Fähigkeiten gleichen Robotermodelle dar. Jeder besitzt identische Waffen. Trotz dieses Mankos erfreuen Sie sich an den grafisch grandiosen Mechs, die Modder Vincent Low und sein Team – bestehend aus Emma Howard, Tim Turner und Ahmed Hussein – modellierten. Wer also auf flotte Action mit einem strategischen Einschlag steht und ein rasantes Deathmatch erleben möchte, installiert **2145: Special Edition** von unserer DVD. ❑

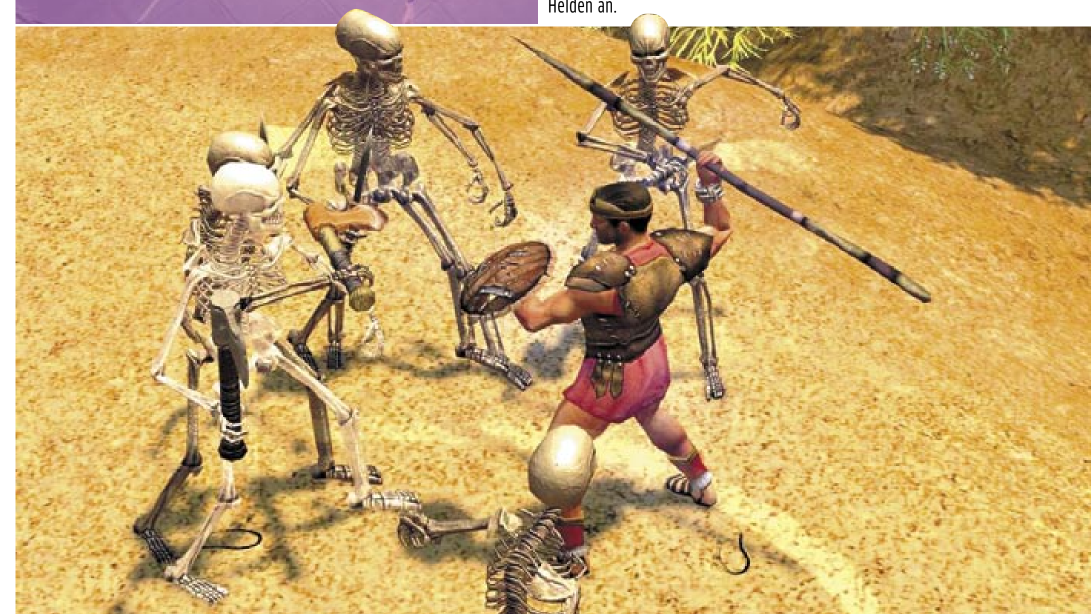
Von: Marc Brehme

Mit **Frozen World** steht eine umfangreiche Erweiterung für **Titan Quest** in den Startlöchern, die mit neuen Gebieten, Städten und spannenden Quests aufwartet.



▲ **VÄTERCHEN FROST** | Den namensgebenden dritten Teil der Spielwelt in **Frozen World** haben die Mod-Entwickler selbst erstellt. Die Eis- und Schneelandschaft passt sich stimmig ins Gesamtbild ein.

◀ **MASSEN SCHLACHTEN** | In dieser nebligen Gruft, die mit ägyptischen Wandbildern verziert ist, greifen Wildschweine und Zentauren-Bogenschützen Ihren Helden an.



IM ANGESICHT DES TODES | Auch in der Zoom-Ansicht wirkt die Grafik von **Frozen Throne** sehr detailliert und schick. Zeit, die Grafik zu bewundern, haben Sie allerdings nicht, wenn Sie wie hier im Bild auf Massen von Skelettkriegern treffen, die Ihnen ans Leder wollen.

AUF DVD
● MOD-DEMO

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Titan Quest: Frozen World

Sie haben **Titan Quest** und **Immortal Throne** durchgespielt? Dann haben wir frisches Futter für Sie. Das Mod-Team der T. S. C. (The Snow Company) Gaming Experience Studios werkelt aktuell an **Frozen World**. Die Spielwelt der Einzelspieler-Erweiterung setzt sich aus drei Teilen zusammen. So reisen Sie durch Südtyranis (Ägypten), prügeln sich in Mitteltyranis in griechischen und orientalischen Landen mit zahlreichen Gegnern und holen sich im „Frozen" genannten Nordtyranis Frostbeulen. Die Landschaft dort haben die Entwickler nämlich mit Eis und Schnee überzogen – dass sie sich mit den kühlen Kristallen auskennen, bewiesen schon mit Ihrer **Trackmania Snow**-Mod, in der die Spieler über schneebedeckte Pisten heizten. Während man für die ersten beiden Gegenden auf Gebiete und Texturen aus Hauptspiel und Add-on zurückgriff, zimmerte das Team um Lukas „Bigbossman" Schaupp die gefrorene Spielwelt in Nordtyranis aus komplett neuen Pixeln zusammen.

Der Mod geht mit einer eigenen Geschichte an den Start. Nachdem Sie dem Obermotz Hades in **Immortal Throne** die Leviten lasen, überfallen Monster das Land Tyranis. Die Unruhe ist groß, denn niemand weiß, woher die Angreifer kommen. Kaum haben Sie als Neuankömmling in dieser Welt einen Fuß vom Boot auf trockenes Land gesetzt, sind Sie auch schon mit einer gefährlichen Situation konfrontiert. Ihre Aufgabe ist simpel: Wachsen Sie über sich hinaus und werden Sie zum Helden. Erarbeiten Sie sich den Respekt der Einwohner und versuchen Sie, am Ende auch noch Tyranis vom Bösen zu befreien. Im Gegensatz zu Hauptspiel und Add-on ist **Frozen World** nicht linear aufgebaut, sondern erlaubt Ihnen absolute Freiheit beim Erkunden der Welt und dem Erledigen von Quest. Der Quest-Umfang der für Ende August/Anfang September geplanten Vollversion steht allerdings noch nicht endgültig fest.

Die Demoversion enthält mit Ägypten etwa 20 Prozent der **Frozen Throne**-Spielwelt. Sie absolvieren in Südtyranis neun Hauptquests und sechs Nebenaufträge. Dazu klicken Sie sich in Monster-schnetzelnder **Diablo**-Manier durch eine Hauptstadt, eine verlassene Stadt, ein Dorf, eine Siedlung, sechs Dungeons und zahlreiche Monsterhorden. Übrigens: Dass die Portale in der Mod-Demo nicht funktionieren, ist nicht den Moddern anzulasten – es liegt an einem Bug im offiziellen **Titan Quest**-Editor. ❑



▲ **JEEP, JEEP, HURRA! |** Zwei schwer bewaffnete gegnerische Soldaten haben in der eigenen Basis einen flotten Jeep besetzt und machen sich nun auf den Weg zu Ihrer Basis.



▶ **FAHRT ZUR HÖLLE |** Die Feinde greifen das Commander-Fahrzeug in Ihrem Stützpunkt an. Jetzt ist es höchste Zeit, die Attacke abzuwehren. Wenn die Karre nämlich schrottreif ist, haben Sie diese Runde verloren.

HALF-LIFE 2

Empires

Mit dem Mod **Empires** für **Half-Life 2** erleben Sie ein neues Spielgefühl. Das ist in etwa so, als hätte Echtzeit-Strategie einen Mehrspieler-Shooter geheiratet und **Battlefield 2** und die **Source**-Engine wären die Trauzeugen gewesen. Dieser interessante Genre-Mix schafft es tatsächlich, den schwierigen Spagat zwischen Shooter und Strategie zu meistern. Sie flitzen als Spieler wie in **Battlefield 2** in Ego-Sicht über das Schlachtfeld. Entweder aufseiten der Nördlichen Fraktion oder des übermächtigen Imperiums. Die Parteien streiten sich in einem futuristischen Krieg um die Weltherrschaft. Ein Teammitglied nimmt im Commander-Fahrzeug Platz und leitet fortan als Befehlshaber die Einsätze. Auf einer dreh- und zoombaren 2D-Karte sieht er das Schlachtfeld wie in einem Strategiespiel. So behält der Commander den Überblick über die Mannschaft und dirigiert seine Einheiten hoffentlich zum Sieg. Außerdem erforscht er Upgrades für Waffen oder neue Techniken in Physik und Biologie und baut Produktionsgebäude. Ebenfalls wie im spielerischen Vorbild **BF2** schalten Sie als Feldspieler in einer von vier Klassen (Soldat, Grenadier, Ingenieur, Pionier) durch erfolgreiche Gefechte Aufwertungen frei, indem Sie bis zu vier Mal im Rang aufsteigen. Diese Boni reichen vom Kommando über Squad-Kameraden oder Bots bis hin zu fiesen Tarnfähigkeiten wie Beinahe-Unsichtbarkeit oder mehr Gesundheitspunkte. Fahrzeuge wie Panzer, mobile Artillerie und Truppentransporter dürfen Sie sich unter den Nagel reißen und damit über die Karten heizen. Das macht nicht nur Laune, sondern ist auch spielerisch sinnvoll. Schließlich ist die Größe der Karten in etwa mit **Battlefield 1942** vergleichbar. Wie es sich für ein gutes Strategiespiel gehört, bauen Sie auch in **Empires** Ressourcen ab. So platzieren Sie gleich zu Beginn Kraftwerke, um die geothermischen Kräfte und Mineralien, die Mutter Erde parat hält, auszubeuten. Irgendwie müssen Sie ja Ihre bestellten Truppen finanzieren. Den Download finden Sie unter www.empiresmod.com. (mb) ❑

ARMED ASSAULT

Hit and Run Masbete

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal

In der Einzelspielermission **Hit and Run Masbete** kämpfen Sie sich auf der Seite der US-Truppen auf der Insel Sahrani zur Stadt Masbete vor. Warum das Ganze? Nachdem die Amerikaner die SLA-Truppen in Süd-Sahrani besiegt haben, legen sie sich nicht auf die faule Haut, sondern dringen nach Nord-Sahrani vor. Dort wollen die US-Boys den kommunistischen Machthaber stürzen. Als der Vormarsch auf die Hauptstadt Bagango ins Stoppen gerät, beschließen die Amis, die Strandbefestigung zwischen den Städten Masbete und Pita zu zerschlagen. Und Sie gehören zum leichten Angriffstrupp Alpha, der den Auftrag erhält, möglichst schnell die Ortschaft Masbete einzunehmen und zu sichern. Dabei unterstützt Sie der zweite Angriffstrupp Hotel, der zur gleichen Zeit Pita angreifen soll. Soweit zur Story. Das Spielprinzip bleibt dem des Hauptspiels treu: Sie schleichen mit der Waffe in der Hand und den Kameraden nebendran durch die Gegend, schalten Gegner aus und ziehen im richtigen Moment auch mal den Kopf ein. Die überraschenden Wendungen in der Geschichte, die Funksprüche sowie die gut platzierten Objekte und Einheiten sorgen für eine dichte Atmosphäre. Taktisch anspruchsvolle Gefechte, in denen manchmal ein Rückzug die richtige Entscheidung ist, sorgen dafür, dass Sie förmlich am Monitor kleben. Auch wenn Sie öfter mal den virtuellen Löffel abgeben – die Motivation stirbt nicht. Voraussetzung zum Spielen von **Hit and Run Masbete** von Florian „Chneemann“ Teschke ist ein auf die Version 1.5 gepatchtes **Armed Assault**. Außerdem muss das Community-Add-on **MAP Misc** installiert sein. Mission (0,9 MB) und Add-on (3,3 MB) laden Sie unter http://mapfact.net/include.php?path=content/download.php&contentid=590 herunter. (mb) ❑



ZUM ABSCHUSS FREIGEGEBEN | Ihre Soldaten holen auf offenem Gelände einen vorüberfliegenden feindlichen Helikopter per Rakete vom Himmel.



EINGEIGELT | An der Straßensperre eines Dorfes verschanzen sich die Widersacher und feuern mit einem Geschütz auf Ihre anrückende Truppe.



HINTERHALT | Bei einem geparkten Lieferwagen kommt es zum Feuergefecht zwischen den verfeindeten Parteien.



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

DUELL | An einer Treppe hält ein Antiterrorist Sie auf und es entbrennt ein erbitterter Schusswechsel.

UNREAL TOURNAMENT 2004 (DT.)

Tactical Ops: Crossfire

Die Total Conversion **Tactical Ops: Crossfire** für **Unreal Tournament 2004 (dt.)** lässt sich am besten als eine Mischung aus **Counter-Strike** und **UT** beschreiben. Wie im Vorbild hetzen Sie in verschiedenen Spielmodi über 17 offizielle Karten, sprengen Gebäude in die Luft, sammeln Informationen, befreien Geiseln oder schicken Zielpersonen ins virtuelle Nirwana. Je nach gewählter Karte reichen die Aufgaben von Geiselbefreiung in einer kleinen Wüstenstadt in Saudi-Arabien bis zur Verhinderung eines Bombenanschlags auf eine Ölraffinerie im Kaspischen Meer. Sie wählen aus einem reichhaltigen Angebot an Waffen. Die „Guten" rüsten sich etwa mit M4-Sturmgewehr, Beretta 92F- und Desert Eagle-Pistole, Heckler & Koch HK MP7, einer Steyr Aug oder auch dem M3 Jackhammer aus. Die Terroristen hingegen schleppen Wummen wie einen Taurus Raging Bull Revolver, Heckler & Koch MP5A3, Benelli Nova Pumpgun oder eine Dragunov Scharfschützenknarre durch die Levels. Bis zu 20 Spieler stehen sich in den Kämpfen zwischen Spezialeinheiten und Terroristen als Teams gegenüber. Es gilt, die Ziele innerhalb eines Zeitlimits auf den detailreich gestalteten Karten zu erfüllen. Einige Fans haben sogar schon den **CS**-Klassiker de_dust nachgebaut. Die Modifikation stand bei Redaktionsschluss unter der Webseite www.to-crossfire.net mit dem Patch 1.7 zum Download zur Verfügung. Diese neue Version glänzt nicht nur durch zwei neue Karten und Spielermodelle sowie Bugfixes und Balancing-Änderungen der Waffen, sie bringt auch das Anti-Cheat-Schutzsystem ACC mit. Das ist damit fest im Spiel verankert und funktioniert sowohl mit Windows als auch den Betriebssystemen Mac OS X und Linux. (mb) ❑

BATTLEFIELD 2

Desert Conflict

Fans von **Battlefield 1942** schnalzen bei der Erwähnung der Modifikation **Desert Combat** mit der Zunge! Galten Mods früher eher als Nischenprodukte für Freaks, verhalf **Desert Combat** solchen Fanprojekten zu ungewohnter Popularität. Plötzlich wollten Tausende **BF42**-Spieler ihre Kämpfe in die Wüste verlegen und mit modernem Kriegsgerät hantieren. Das war vor drei Jahren. 2004 und 2005 wurde **Desert Combat** (in verschiedenen Versionen) als Mod des Jahres ausgezeichnet. Seit dem 30. März dieses Jahres bekommen nun auch **Battlefield 2**-Spieler Sand ins Panzergetriebe. Dafür sorgt **Desert Conflict**, das zu Redaktionsschluss in der Version 0.1 Alpha verfügbar war. Der „Wüstenkonflikt" wirft Sie mitten in den Irakkrieg. Aufseiten der Amerikaner nehmen Sie Stadt um Stadt ein. Die irakischen Truppen, die Sie ebenfalls spielen können, wollen das selbstverständlich verhindern. Weil die **Desert Combat**-Entwickler Trauma Studios von der **Battlefield 2**-Schmiede Digital Illusions aufgekauft wurden, wirkte keiner der ursprünglichen Macher an der Entwicklung des Nachfolgers mit. Trotzdem sind beliebte Karten wie Desert Shield und Lost Village integriert – so stellt sich das alte Spielgefühl auf Anhieb wieder ein. Neu sind hingegen Spielmodi wie Domination und Objective, bei dem mehrere Objekte zu zerstören sind. Zugegeben, die Client-Version Alpha 0.1a ist mit 676 MB sicherlich kein Pappenstiel, aber auf alle Fälle den Download von der Mod-Homepage http://desert-conflict.org wert. (mb) ❑



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

▲ **ABSTURZ** | Gemeinsam mit Teamkollegen haben Sie diesen AH-6-Little-Bird-Hubschrauber zum Absturz gebracht. Der schick modellierte Heli kracht gleich sehr effektvoll in die Hauswand.



▶ **VERSTECKSPIEL** | Sie haben sich durch das dichte Schilf an einen Gegner auf einem Boot herangepirscht und eröffnen aus dem Hinterhalt das Feuer.



FEURIG | Sie erledigen diverse Aufgaben für Gregs Mannschaft, um im Piratenlager aufgenommen zu werden. Unter anderem vernichten Sie einen Feuerteufel, der sich in einem Turm eingenistet hat.

HÖHLENFORSCHER | Mit gezogener Waffe und einer Fackel in der Hand schreitet Ihr Held durch eine Höhle.

GOTHIC 2

Piratenleben

Von: Andreas Bertits

Passend zu unserer Vollversion **Gothic 2: Gold** auf der DVD präsentieren wir Ihnen eine Auswahl fantastischer Modifikationen.

Einige Wochen nach den Ereignissen von **Gothic 2** macht sich der Jüngling Rhen auf, ein Pirat zu werden. Durch eine Teleportationsrune gelangt er in das verborgene Tal aus dem Add-on **Die Nacht des Raben**. Geschickt, denn dort befindet sich das Lager des Piratenkapitäns Greg. Dieser will Rhen aber nicht einfach so in seine Mannschaft lassen, da sind zunächst ein paar Aufgaben zu erfüllen. In der Modifikation **Piratenleben** schlüpfen Sie in die Rolle von Rhen. Also sprechen Sie mit den Freibeutern und erhalten Missionen, die Sie quer durch das Tal führen. Die Modder haben sich dabei wirklich große Mühe gegeben, abwechslungsreiche Aufgaben zu erschafft. An einer Stelle etwa finden Sie drei Köpfe, die wieder einen Körper benötigen. In einer anderen Missionen sollen Sie einen diebischen Scavenger schnappen, der sich unerlaubt im Lager bedient. Allerdings benötigen Sie einen glitzernden Gegenstand, um das Vieh anzulocken. Oder Sie schlagen sich mit dem Klabautermann herum, der die Reparaturarbeiten am Schiff behindert. An abwechslungsreichen Missionen mangelt es dem Mod auf keinen Fall.

Das auf drei Kapitel aufgeteilte Abenteuer entspricht vom Umfang her dem **Gothic 2**-Add-on **Die Nacht des Raben**. Während Sie zunächst im Gebiet der Erweiterung unterwegs sind, begeben Sie sich später – wie sich das für Piraten gehört – auf Schatzsuche und erkunden dabei auch eine brandneue Insel. Hier zeigt das Mod-Team, dass es nicht nur interessante Aufträge, sondern auch abwechslungsreiche Gebiete erstellen kann. Wie das aber bei Rollenspielen meist der Fall ist, graben Sie nicht nur zum Vergnügen nach Goldstücken, Sie kommen einer unheimlichen Bedrohung auf die Spur, die es natürlich auszuschalten gilt. Unterwegs schlagen Sie viele spannende Schlachten gegen finstere Kreaturen.

Mit dieser Modifikation haben Fans von **Gothic 2** wieder Futter für viele Stunden und erleben eine spannende Geschichte in der Tradition des Hauptspiels. Die Modder vertonten ihr Werk mit 17 Sprechern und hauchen den interessanten Charakteren Leben ein. Achten Sie bitte darauf, dass Sie für **Piratenleben** – wie auch für alle anderen **Gothic 2**-Mods – das Add-on **Die Nacht des Raben** und die Version 2.6 des Spiels benötigen. Beides finden Sie auf unserer DVD. Version 2.6 erhalten Sie über den Downgrade-Patch „gothic2_fix-2.6.0.0.exe“ in unserer Updates-Sektion. Ohne diesen Patch verweigern die Mods ihre Funktion. ❑

AUF DVD
● MODS

GOTHIC 2

Der Kampf um die Bruderschaft

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 30 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Leicht

Vor den Ereignissen des Hauptspiels **Gothic 2** und sogar vor denen von **Gothic 1** spielt der Mod **Der Kampf um die Bruderschaft**. In der Demo-Version, die eigentlich der Prolog der in Entwicklung befindlichen Hauptgeschichte ist, schlüpfen Sie in die Rolle eines Gardisten, der seinen täglichen Pflichten in der Verlassenen Mine nachgeht. Plötzlich geschieht die Katastrophe: Durch ein Erdbeben stürzt der Eingang zur Höhle ein, die Überlebenden sind eingeschlossen und vom Erstickungstod bedroht. Ihre Aufgabe besteht darin, zunächst die Minen abzusuchen und die verschütteten Gardisten und Arbeiter zu finden. Allerdings hat das Erdbeben auch garstige Minecrawler aufgeschreckt, die nun in den Tunneln ihr Unwesen treiben. Mutige Helden greifen sofort zum Schwert, um sich durch die Käferhorden zu kämpfen. Zwar wartet der Prolog von **Der Kampf um die Bruderschaft** nur mit einer sehr geringen Spielzeit von etwa einer halben Stunde auf, trotzdem macht der Mod Lust auf die fertige Version. Diese soll laut dem Team Blackstar Studios ungefähr 100 Stunden lang und auf acht Kapitel aufgeteilt sein. Darin besuchen Sie dann das aus **Gothic 1** bekannte Minental und wohnen Ereignissen bei, die fünf Jahre vor der Gefangennahme des Namenlosen Helden in Teil 1 der **Gothic**-Reihe stattgefunden haben – etwa, wie Y'Berion das Sektenlager gründet. Die Modder versprechen einen tiefen Einblick in ihre Version der Hintergrundgeschichte, in der Sie viele spannende Abenteuer erleben sollen, bei denen Sie auch in den Besitz neuer Gegenstände gelangen. Doch bis die fertige Modifikation erscheint, erforschen Sie zunächst mal die Tunnel der Verlassenen Mine und helfen den Eingeschlossenen dabei, einen Weg in die Freiheit zu finden. Sie treffen auf interessante Charaktere, die Ihnen unter die Arme greifen und auch mal einen Auftrag für Sie haben. Die Gespräche vertonte des Mod-Team dabei selbst. **Der Kampf um die Bruderschaft** ist eine kleine, aber feine spannende Modifikation. (ab) ❑



▲ **DAS GROSSE KRABBELN** | In den Gängen der Höhle lauern Minecrawler. Steht ein Gardist in der Gegend, hilft er Ihnen im Kampf gegen die lästigen und gefährlichen Käfer.

◀ **REDSELIG** | Nach dem Einsturz des Mineneingangs begeben Sie sich auf die Suche nach Überlebenden. Sie sprechen mit den Arbeitern, um gemeinsam mit ihnen nach einem Ausweg – etwa einem zweiten Ausgang – aus der Misere zu suchen.

GOTHIC 2

Hexenfeuermod

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 30 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Leicht

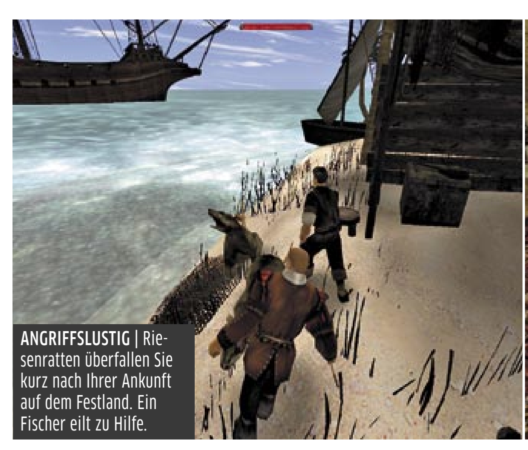
Sie leben in einer kleinen Farmergemeinschaft auf einer abgelegenen Insel. Als der lang erwartete Tag des Hexenfeuers kommt, bieten Sie sich Ihren Freunden an, diverse Aufgaben für sie zu erledigen, sodass das alljährliche Fest auch wirklich steigen kann. Fred etwa benötigt Strohballen und vertrocknete Pflanzen, damit die Flammen am Abend ordentlich lodern. Also sammeln Sie das Stroh vom Feld auf und begeben sich auf die Suche nach den Pflanzen, die über die gesamte Insel verteilt sind. Hier bekommen Sie Gelegenheit, die nette Gegend ausgiebig zu erkunden. Selbstverständlich benötigen die Bewohner des Eilands auch Nahrung: Sie blicken sich also nach Fischen um und schlachten sogar einige Schafe, die Susann in den Kochtopf überführt. Da Sie nicht auf die Gesellschaft Ihrer Freundin Gabi beim großen Fest verzichten möchten, besorgen Sie ihr das verlorene Amulett, dass sich eine Riesenratte unter den Nagel gerissen hat, und auch gleich einen Heiltrank für ihren geschundenen Rücken. Zu guter Letzt benötigen die Bewohner noch Fackeln, um das Hexenfeuer anzünden zu können, wofür Victor wiederum Schwefel braucht. Sie sehen, es gibt eine Menge zu tun auf der kleinen Insel – ausspannen ist nicht! Obwohl die Modifikation nicht allzu umfangreich ist und auf Musik verzichtet, erschafft Modder Paul Seifert eine sehr gelungene Atmosphäre, die mit Sprachausgabe der Protagonisten untermalt ist. Die Abgeschiedenheit fern jeder Zivilisation hat schon beinahe philosophische Züge. Wer auf viele Kämpfe hofft, erlebt allerdings eine Enttäuschung. Außer der bereits erwähnten Riesenratte geht es auf der Insel friedlich zu. Trotzdem ist der **Hexenfeuermod** nett und lustig. (ab) ❑



ZÜNDSTOFF | Hoch oben auf dem Berg der Insel türmen die Bewohner Stroh und trockene Pflanzen auf, um das Hexenfeuer zu entfachen. Sie haben die Ehre, die Flammen zu entzünden.



HELFER IN DER NOT | Gabi (rechts) hat ihr Amulett verloren. Beschaffen Sie es wieder, klagt sie über Rückenschmerzen, die sich nur durch einen gut versteckten Heiltrank lindern lassen.


ANGRIFFSLUSTIG | Riesenratten überfallen Sie kurz nach Ihrer Ankunft auf dem Festland. Ein Fischer eilt zu Hilfe.


NEUE AUFGABEN | Reden Sie mit Paul, dem Anführer der Söldner, damit er Sie in seine Gilde aufnimmt.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

GOTHIC 2

Vulcano Quest

Als ein Vulkanausbruch droht, Ihre gesamte Heimatinsel zu vernichten, machen Sie sich im Auftrag der Bewohner auf, Hilfe zu suchen. Sie schippern in Richtung Festland, einem spannenden Abenteuer entgegen. Typisch für die **Gothic**-Serie treffen Sie auch in der Modifikation **Vulcano Quest** wieder auf sehr interessante und redselige Charaktere, die Ihnen weiterhelfen oder neue Aufgaben geben. Sie besuchen auf Ihrer Reise schön modellierte Orte – bereits das Söldnerlager zu Beginn zeigt den Ideenreichtum der Modder. Diese Plätze zu erkunden, macht einen Großteil des Reizes des Mods aus. Ständig entdecken Sie Neues, man merkt förmlich, dass die Mitglieder des Undeadmodder-Teams eine Menge Spaß während der Entwicklung hatten. Selbstverständlich wandern Sie nicht nur durch die Gegend und reden mit den Personen, auf die Sie treffen. Wie aus dem Hauptspiel **Gothic 2** gewohnt, schlagen Sie auch wieder spannende Schlachten gegen garstige Kreaturen. Sogar einem finsteren Dämon begegnet Ihr Recke. Das etwa dreistündige Abenteuer lebt von der Interaktion mit den Charakteren und vom Druck, den Sie ständig spüren: Immerhin droht Ihre Insel in glühender Lava zu versinken! Achten Sie bitte darauf, auch bei dieser Modifikation unbedingt den Patch von unserer DVD zu installieren, sonst lässt sich das sehr interessante Abenteuer nicht starten. (ab) ❑

GOTHIC 2

Gemeinschaft des Grauens

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Auf einer Insel leben Banditen und Söldner scheinbar friedlich in einer alten Festung zusammen. Als Sie als Neuling dort ankommen, stellt sich Ihnen trotzdem die Frage, auf welche der beiden Seiten Sie sich schlagen sollen. Zunächst beweisen Sie den jeweiligen Anführern, was Sie draufhaben und erledigen diverse Aufträge für die Söldner und Banditen. Während Ihrer Missionen erforschen Sie das sehr hübsch gestaltete Eiland und setzen sich mit gefährlichen Kreaturen auseinander, darunter Wölfe, Warane, Eber und Schattenläufer. Da Sie einen neuen Helden spielen, der nichts mit dem Recken aus dem Hauptspiel zu tun hat, fangen Sie wieder bei null an. Das macht die Situation natürlich besonders prekär. Zum Glück finden Sie recht früh einen Söldner, der sich für einen entsprechenden Betrag als Mitstreiter anbietet. Mit diesem Kämpfer an Ihrer Seite fällt es schon leichter, die Insel zu erforschen. Sie entdecken viele verborgene Schätze, mit denen Sie sich neue Waffen kaufen oder Ihre Fähigkeiten aufbessern. Im Laufe Ihrer Abenteuer kommen Sie auch hinter ein schreckliches Geheimnis. Der Titel der Modifikation **Gemeinschaft des Grauens** deutet schon an, dass hier nicht alles so friedlich vonstatten geht, wie man Sie glauben machen will. Haben vielleicht die verborgenen Katakomben unterhalb der Burg etwas damit zu tun? Das müssen Sie schon selbst herausfinden ... Der Mod beschäftigt Sie mit Sicherheit mehrere Stunden. Das Enwicklerteam hat mit großem Fleiß abwechslungsreiche Aufträge, interessante Orte und nette Wortwechsel gebastelt. Die Dialoge sind übrigens komplett vertont und verleihen dem Mod eine besondere Atmosphäre. **Gemeinschaft des Grauens** ist einer der umfangreichsten und beliebtesten Mods für **Gothic 2** – zu Recht. Lassen Sie sich in eine andere Welt entführen und lösen Sie das Rätsel um die beiden mysteriösen Gilden. (ab) ❑


MITSTREITER | In einer Höhle auf der Insel finden Sie einen Söldner, der sich vom Rest der Gilde abgesetzt hat. Gegen Bares zieht der Recke mit Ihnen in den Kampf.

SIE WOLLEN MEHR?

Wir haben natürlich noch mehr fantastische Mods für Sie auf unserer DVD.

ARMED ASSAULT: V.I.R.U.S.-FIX
Falls Sie mit unserem Exklusivmod der Ausgabe 6/07 **V.I.R.U.S.: Independence War** für **Armed Assault** Probleme haben, installieren Sie nun den Patch von unserem Datenträger. Damit sollte alles wie geschmiert laufen.
Info: http://virus-independence-war.de.tl

MEIN STRANDHAUS
Dieser Mod für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** fügt ein Strandhaus mit Alchemie- und Magisterraum, zwei kleinen Gärten, Trainingsraum, Badezimmer und vielem mehr auf eine Insel in der Abeceanischen See ein.
Info: www.planet-games.de.tl

EMPIRE AT WAR MAPPACK
Für Fans von **Star Wars: Empire at War** und dem Add-on **Forces of Corruption** haben wir ein gigantisches Mappack geschnürt. Auf 95 Karten schlagen Sie ausufernde Schlachten.
Info: www.lucasarts.com/games/swempireatwar

C&C 3: TIBERIUM WARS MAPPACK
Auch für Electronic Arts' Strategiekracher haben wir neue Karten auf die DVD gepackt. Mit dem **CnCHQ-Mappack** bekommen Strategen neues Futter und mit dem beigelegten **World Builder** erschaffen Sie sogar eigene Szenarien.
Info: www.cnchq.de

PARAWORLD BOOSTER-PACK
Das kostenlose Update enthält zwei neue Heldeneinheiten (Untoter Axtkrieger und den Flammenwerfer), ein zusätzliches Gebäude (Skull Protector), drei beziehungsweise vier Karten für den Einzel- und Mehrspielermodus und mehr Dinos.
Info: www.paraworld.de

GOTHIC 2 GOLD-PATCH
Auf der DVD finden Sie einen Patch für unsere Vollversion **Gothic 2 Gold**, der Piranha Bytes' Rollenspiel auf Version 2.6 verringert. Nur damit laufen auch unsere Mods.
Info: www.gothic2.de

MEHR GOTHIC 2

Auf unserer DVD sind diesmal nicht nur die Vollversion **Gothic 2 Gold** und unsere fantastische Mod-Sammlung enthalten, es befinden sich darauf auch PDFs unserer Extended-Ausgabe 10/06 mit den Lösungen sowie die Mondgesänge-Datenbanken mit allen Infos, die Sie benötigen.

Von: Daniel Möllendorf

Zeit zum Aufrüsten: DDR2-RAM ist bis zu 50 Prozent günstiger geworden. Zudem lohnt sich zusätzlicher Speicher, wenn Sie auf Windows Vista wechseln wollen. Wir klären die wichtigsten Aufrüstfragen.



ARTENVIELFALT | Neben den Standardvarianten der DDR2-667-RAM-Riegel bieten die meisten Hersteller auch Speicher für Übertakter an. Dieser Speicher erlaubt höhere Taktraten mit niedrigen Timings, besitzt geringere Latenzen und ist oft mit einem zusätzlichen Kühlkörper ausgestattet.

SPEICHER OPTIMAL AUFRÜSTEN

Rein mit den RAM-Riegeln!

Speicher ist günstig wie nie! Gerade mal 35 Euro zahlen Sie noch für unseren aktuellen Spartipp, das 1-Gigabyte-Modul AET760UD00-30D von Aeneon (siehe auch Einkaufsführer; ab Seite 158). Im Januar waren für den DDR2-667-Riegel immerhin noch 80 Euro fällig. Auch Übertakterspeicher ist billiger geworden. Insider vermuten jedoch, dass der Preis von DDR2-Chips bald wieder steigt. Daher ist jetzt der beste Zeitpunkt, um Ihr System aufzurüsten – gerade wenn Sie auf Vista umsteigen wollen. Zwar folgen spätestens im Juni die ersten DDR3-Module und die passenden Hauptplatinen mit Intels neuem Bearlake-Chipsatz, zur Markteinführung sind diese jedoch noch sehr teuer. Außerdem erwarten wir zunächst keinen deutlichen Leistungsvorteil.

WAS IST?

- **DDR2**
  Aktueller Arbeitsspeicherstandard, der bei allen AM2- und den meisten Core-2-Systemen zum Einsatz kommt.
- **SPEICHERLATENZEN/TIMINGS**
  Diverse Wartezeiten, die beim Auslesen einer Speicherzelle entstehen. Niedrige Latenzen sorgen für mehr Leistung.

ARBEITSMATERIAL

- **CPU-Z**
  Heft-DVD
  www.cpuid.com/cpuz.php
- **PRIME95**
  Heft-DVD
  www.mersenne.org/freesoft.htm

Wie viel RAM brauche ich? So lautet die existenzielle Frage, wenn Sie sich einen Spiele-PC von Grund auf neu zusammenstellen wollen. Wer allerdings seinen Rechner lediglich aufrüsten will und bereits 2 GB Arbeitsspeicher hat, fragt sich wohl eher, ob er zunächst um 1 GB nachrüsten oder gleich auf 4 GB umsteigen soll. Dazu sollten Sie wissen, dass die 32-Bit-Varianten von Windows XP oder Vista gar nicht mit 4 GB umgehen können. Stattdessen stehen maximal rund 3,5 GB zur Verfügung – und diese Speichermenge können längst nicht alle Mainboards verarbeiten. So nutzen manche Platinen mit einem 32-Bit-Betriebssystem lediglich 3 GB. Die wichtigsten Core-2- und AM2-Platinen haben wir daher geprüft (siehe Tabelle nächste Seite). Wie viel RAM tatsächlich zur Verfügung steht, erfahren Sie per Windows-Task-Manager: Unter der Registerkarte „Systemleistung“ finden Sie die korrekte Angabe bei „Physikalischer Speicher“. So bietet etwa das günstige P6N SLI-FI von MSI mit der aktuellen BIOS-Ver-sion 2.0 unter XP 32 lediglich 3 GB. Auch das beliebte Hybrid-Board 4CoreDual-VSTA von Asrock stellt maximal 3 GB zur Verfügung. Da die Platine nur über zwei Speicherbänke verfügt, haben wir mit zwei 2.048-MB-Modulen getestet. Beim P5B-E Plus und dem P5B Premium in der Vista Edition (basiert auf dem P5B Deluxe) konnten wir ebenfalls nur 3 GB unter XP 32 nutzen. Auch für Vista Ultimate 64 ist zunächst ein BIOS-Eingriff nötig, damit 4 GB zur Verfügung stehen: Setzen Sie unter „Advanced“ – „Chipset“ – „Northbridge Config.“ die Option „Memory Remap Feature“ auf „Enable“. Bei älteren BIOS-Versionen kann diese Einstellung fehlen.

4 GB RAM – lohnt sich so viel Speicher überhaupt oder reichen 2 GB noch aus? Die Antwort: Für jedes aktuelle Spiel und gewöhnliches Arbeiten sind 2 GB derzeit genug – jedenfalls unter Optimalbedingungen. Je mehr Anwendungen gleichzeitig laufen oder wenn beim Spielen mehrere Programme wie Virenscanner, Skype, Downloads oder ein Chat-Programm im Hintergrund arbeiten, kann das vorhandene RAM bei speicherhungrigen Spielen wie **Supreme Commander** oder **Anno 1701** knapp werden. Nervige Nachladeruckler sind die Folge. Außerdem gilt das nur für Windows XP, nicht für Vista. Das

KOMPATIBILITÄT: 4 GB

Board	Sockel	Chipsatz	BIOS	4x 1 Ge XP 32
Gigabyte 965P-DS3P	775	P965	F4	3,5 GB
Asus P5B Premium/Deluxe	775	P965	0303	3 GB
Asus P5B-E Plus	775	P965	0304	3 GB
Abit AB9 QuadGT	775	P965	1.0	3,5 GB
MSI P6N SLI-FI	775	Nforce 650i SLI	2.0	3 GB
Abit IN9 32X-Max	775	Nforce 680i SLI	1.1	3,4 GB
Asrock 4CoreDual-VSTA	775	PT880 Ultra	1.30	3 GB*
Asus M2N32-SLI Deluxe	AM2	Nforce 590 SLI	0706	3,5 GB
Abit KN9	AM2	Nforce 4 Ultra	1.2	3,4 GB
Gigabyte M55S-S3	AM2	Nforce 550	F5	3,4 GB
MSI K9N4 SLI	AM2	Nforce 500 SLI	1.2	3,4 GByte

System: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 5000+, X1950 Pro; DDR2-800 (5-5-5-18)

Mehr als 3,5 GB RAM kann Windows XP grundsätzlich nicht nutzen. Mit Platinen wie dem P6N SLI-FI, dem P5B Deluxe oder der P5B Premium Vista Edition können Sie beim Einsatz von vier 1-GB-Modulen sogar nur 3 GB verwenden. Bei mehreren AM2-Platinen sind es 3,4 GB.

* 2x 2 GB DDR2-667

4 GB BEI ASUS-BOARDS

Advanced

North Bridge Chipset Configuration

Memory Remap Feature [Enabled]
Configure DRAM Timing by SPD [Enabled]
Static Read Control [Auto]

Initiate Graphic Adapter [PEG/PCI]

PEG Port Configuration
PEG Force x1 [Disabled
ASUS C.G.I. [Auto]

EINSTELLUNGSSACHE | Damit Sie unter Windows Vista 4 GB RAM nutzen können, müssen Sie bei der P5B-Reihe von Asus das „Memory Remap Feature" auf „Enabled" setzen.

RAM-Kombinationen: Core 2

- Ob zwei, drei oder vier Module – die theoretische Speicherbandbreite (Sandra) ist beim P965-Chip stets fast identisch.
- Auch **S.T.A.L.K.E.R.** ist mit allen Kombinationen gleich schnell.

Legende: Standardeinst./1.024x768, kein FSAA/AF; Minimum-Fps

Sisoftware Sandra XI SP1a (BESSER ▶ | MB/s)

Kombination	MB/s	Preis
2x 1.024 MB	5.543 (Basis)	100,-
4x 1.024 MB	5.385 (-3%)	200,-
2x 2.048 MB	5.371 (-3%)	480,-
3x 1.024 MB	5.356 (-3%)	150,-
2x 1.024, 2x 512 MB	5.341 (-4%)	150,-

S.T.A.L.K.E.R. v1.0001 (BESSER ▶ | Fps; BED. SPIELBAR ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 35)

Kombination	Fps	Preis
2x 1.024, 2x 512 MB	33 (0%)	150,-
2x 1.024 MB	33 (Basis)	100,-
2x 2.048 MB	33 (0%)	480,-
3x 1.024 MB	32 (-3%)	150,-
4x 1.024 MB	32 (-3%)	200,-

Settings: Core 2 Duo E6600, X1950 Pro; Gigabyte 965P-DS3P, DDR2-800 (5-5-5-18), XP 32 Bit, Cat. 7.4

neue Betriebssystem hat nämlich nicht nur eine andere Speicherverwaltung, es ist auch deutlich fordernder. So liefen **Anno 1701, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** und **Supreme Commander** im Test mit Vista Ultimate 64 beim Einsatz von 4 GB etwas schneller als mit 2 GB. Auch die Ladezeiten waren teilweise deutlich kürzer. So mussten wir bei **S.T.A.L.K.E.R.** mit unserem Beispiel-Savegame nur 27 statt 45 Sekunden warten. Rein spekulativ sind derzeit natürlich noch die RAM-Anforderungen von kommenden Spielen. Die meisten Entwickler geben sich vorsichtig. So sollen laut Epics Lead Designer Steven Polge 1.024 MB für alle Details bei **Unreal Tournament 3** reichen. Das muss natürlich nicht für alle Spiele mit **Unreal**-Engine 3 gelten. Zudem gehen wir davon aus, dass **Crysis** mit seiner riesigen Spielwelt und der enormen Detaildichte von mehr als 2 GB Speicher profitieren dürfte – gerade unter Windows Vista.

Drei 1-GB-Speichermodule im praktischen Einsatz – verliert man da nicht den Leistungsvorteil durch den Dual-Channel-Modus? Sollte man daher besser zwei 512-MB-Module kaufen oder gleich auf 4 GB wechseln? Nicht unbedingt: Wenn Sie ein Core-2-Mainboard mit einem Intel-Chipsatz der 965-Serie haben, ist die Speicherbandbreite mit drei 1-GB-Modulen fast genauso hoch wie mit 2 GB RAM im Dual-Channel-Modus (siehe Sandra-Benchmark links: „RAM-Kombinationen: Core 2"). Auch **S.T.A.L.K.E.R.** lief in unserem Test mit drei Modulen praktisch genauso schnell. Daher sollten Sie ein 965-Board einfach mit einem weiteren 1.024-MB-DIMM statt mit zwei 512er-Riegeln nachrüsten. So haben Sie immer noch die Möglichkeit, bei Bedarf auf 4 GB umzusteigen.

Bei AM2-PCs ist das etwas schwieriger: Drei Module werden nur noch im Single-Channel-Modus angesprochen – die Speicherbandbreite fällt im Sandra-Benchmark von 8.175 MB pro Sekunde auf 5.151 MB/s. Auch **S.T.A.L.K.E.R.** läuft dann etwas langsamer. So waren es mit unserem Nforce-590-SLI-Testsystem nur noch 27 statt 29 Fps beim wichtigen Minimum-Fps-Wert. Unser Tipp: Wenn Sie auf Vista umsteigen und für künftige Spiele gerüstet sein wollen, sollten Sie die niedrigen DDR2-Preise nutzen und gleich auf 4 GB umsteigen. In unserem Test stieg die Speicherbandbreite dann sogar um rund 450 MB/s. Genügsame AM2-Besitzer, die langfristig bei Windows XP bleiben wollen, kaufen stattdessen besser zwei 512-MB-Module, um so 3 GB RAM nutzen zu können.

Fakt ist: 1 GB DDR2 reicht bei vielen Spielen nicht mehr aus. Sollte Ihr Core-2- oder AM2-System derzeit noch über diese Hauptspeichermenge verfügen, lohnt sich das Aufrüsten auf jeden Fall: Bereits unter Windows XP sind dann die Ladezeiten deutlich kürzer. Sie betragen bei **S.T.A.L.K.E.R.** mit 2 GB oder mehr nur noch 45 Sekunden, während Sie mit 1 GB mehr als drei Minuten lang zur Untätigkeit verdammt sind. Zudem laufen aktuelle Spiele grundsätzlich etwas schneller – gerade der wichtige Minimum-Fps-Wert ist höher. Auch treten bei allen getesteten Titeln zum Spielstart störende Nachladeruckler auf – bei einem Multiplayer-Gefecht ist das besonders ärgerlich. Und Vista Ultimate in der 64-Bit-Version brauchen Sie mit nur 1 GB gar nicht erst zu installieren: Die Ladezeiten bei **Anno 1701** und **S.T.A.L.K.E.R.** betragen mehr als sechs Minuten – und beide Titel sind anschließend absolut unspielbar. **Supreme Commander** können Sie zwar starten, allerdings treten hier auch nach fortgeschrittener Spieldauer noch zahlreiche nervige Zwangsnachladepausen auf. Sind Sie unserer Empfehlung zum Verkaufsstart des Core 2 Duo gefolgt und haben zunächst nur ein 1-GB-Modul gekauft, können Sie jetzt problemlos wahlweise auf 2, 3 oder – wenn Sie auf Vista wechseln und für alle kommenden Spiele gerüstet sein wollen – sogar auf 4 Gigabyte umsteigen. Wer stattdessen zwei 512-MB-Module verwendet (beispielsweise Komplett-PC-Besitzer), sollte ein Pärchen aus zwei 1-GB-Speicherriegeln kaufen. Derzeit lohnt es sich noch nicht, den alten Speicher zu verkaufen – entsprechend den aktuellen Straßenpreisen bekommen Sie auf Ebay derzeit nur ganz kleines Geld für DDR2-RAM. Das könnte sich ändern, sobald DDR2-Chips wieder generell im Preis anziehen, zumal es noch dauern dürfte, bis sich DDR3 als Standard durchsetzt. Eine Prognose ist hier allerdings sehr schwierig.

Haben Sie keine Angst vor Mischbestückung. Viele Käufer, die bereits zwei Module einer bestimmten Marke wie zum Beispiel

Tagan

power of silence

2 Force II

Designed in Germany for gaming PC's

12V Schienen Konfiguration :

- Aktive PFC für vollen AC Eingang 100~240V.
- 400-500W: 2 Schienen von +12V ATX12V Ver.2.2
  600-700W: 4 Schienen von +12V über ATX12V Ver.2.2 und entsprechen EPS12V Ver.2.91
  800-900W: 6 Schienen von +12V über ATX12V Ver.2.2 und über EPS12V Ver.2.92
- Modernste EPS12V Ver.2.92 erfordert 12V Schienen*5, U33 über SPEC!!
- Nvidia SLI und ATI Crossfire Zertifikate erfordern unabhängige 12V Schienen für Grafikkarten
- TG600/700-U33: 12V 3 und 12V4 nur für zwei Grafikkarten. (PCI-E 6PIN*1, PCI-E (6+2)PIN*1)
- TG800/900-U33: 12V5 und 12V6 nur für vier Grafikkarten (PCI-E 6PIN*2, PCI-E (6+2)PIN*2)

12V Schienen TURBO-Mode Schalter

Kratzfestes schwarz lackiertes Gehäuse

Großer I/O Schalter mit wasserfester Abdeckung

NVIDIA SLI READY

80 PLUS

Eingebettete AC Dose/ Buchse verhindert Interferenzen mit dem PC-Gehäuse

Lüftungsschlitze im chinesischen Schnitt-Design

Verfügbare Modelle:
900W | 800W | 700W
600W | 500W | 400W

Eine Gummieinlage zur Stoß- Vibrationsdämpfung verhindert Beschädigungen und Lärm

USA Patent: 6,935,902
Germany Patent: 202004012966.1

REMI Technology

Germany Patent:202005005007

Ein innen liegender Kondensator reduziert das Brummgeräusch des Netzteils um 50%

EMI-Leitung - reduziert 50% der Abstrahlung des Gerätes

PCI-E (A)

PCI-E (6+2) Stecker/ Anschluss

Kupfer - geschirmtes Kabel vermindert EMI Interferenzen zur Erhöhung der Leistung

TAGAN SILENCE CONTROL TECHNOLOGY

1150RPM (21dB) · 1170RPM (22dB) · 1200RPM (23dB) · 1890RPM (24dB) · 2580RPM (26dB)

Background noise: 19dBA

20% · 40% · 60% · 80% · 100%

Taiwan Patent M257056
















RAM-Kombinationen: AM2

- Mit drei Modulen funktioniert kein Dual-Channel-Modus, die Bandbreite ist dann niedriger, Spiele laufen langsamer.
- Kaufen Sie eine gerade Anzahl gleich großer Module.

Standardeinst./1.024x768, kein FSAA/AF | Minimum-Fps

Sisoftware Sandra XI SP1a (BESSER ► MB/s; BED. SPIELBAR, FLÜSSIG SPIELBAR)

MB/s	Wert	PREIS
4x 1.024 MB	8.612 (+5%)	480,-
2x 2.048 MB	8.510 (+4%)	200,-
2x 1.024 MB	8.175 (Basis)	150,-
2x 1.024, 2x 512 MB	7.277 (-12%)	150,-
3x 1.024 MB	5.151 (-59%)	100,-

S.T.A.L.K.E.R. v1.0001 (BESSER ► Fps; BED. SPIELBAR, FLÜSSIG SPIELBAR)

Fps	Wert	PREIS
2x 1.024 MByte	32 (Basis)	480,-
4x 1.024 MByte	32 (0%)	200,-
2x 1.024, 2x 512 MByte	32 (0%)	150,-
2x 2.048 MByte	31 (-3%)	150,-
3x 1.024 MByte	31 (-3%)	100,-

Settings: Athlon 64 X2 4600+, X1950 Pro; Asus M2N32-SLI Deluxe, DDR2-800 (5-5-5-18), XP 32 Bit, Catalyst 7.4

4 GB VON MUSHKIN

PREMIERE | Die bisher einzigen DDR2-1066-Module mit jeweils 2 GB kommen von Mushkin – der optimale, aber nicht ganz billige Speicher für enthusiastische Übertakter.

OPTIMALE RAM-MENGE: XP UND VISTA

ANNO 1701 V1.02

	1 GB 2x 512 MB	2 GB 2x 1 GB	3,5/4 GB 4x 1 GB
Ladezeit XP 32	75 Sekunden	55 Sekunden	54 Sekunden
Ladezeit Vista 64	383 Sekunden	73 Sekunden	83 Sekunden
Leistung XP 32	21/3 Fps (Nachladeruckler)	24/20 Fps	24/20 Fps
Leistung Vista 64	11/1 Fps (unspielbar)	19/16 Fps	19/17 Fps

S.T.A.L.K.E.R. V1.0001

	1 GB 2x 512 MB	2 GB 2x 1 GB	3,5/4 GB 4x 1 GB
Ladezeit XP 32	188 Sekunden	45 Sekunden	45 Sekunden
Ladezeit Vista 64	Mehr als 400 Sekunden	45 Sekunden	27 Sekunden
Leistung XP 32	32/22 Fps (Nachladeruckler)	33/29 Fps	32/28 Fps
Leistung Vista 64	Unspielbar	22/21 Fps	24/21 Fps

SUPREME COMMANDER V3223

	1 GB 2x 512 MB	2 GB 2x 1 GB	3,5/4 GB 4x 1 GB
Ladezeit XP 32	26 Sekunden	20 Sekunden	18 Sekunden
Ladezeit Vista 64	15 Sekunden	13 Sekunden	11 Sekunden
Leistung XP 32	24/0 Fps (Nachladeruckler)	23/0 Fps	25/6 Fps
Leistung Vista 64	20/0 Fps (Nachladeruckler)	22/3 Fps	23/1 Fps

System: Core 2 Duo E6600, Radeon X1950 Pro, Gigabyte 965P-DS3P, DDR2-800 (5-5-5-18), 1.024x768, kein FSAA/AF

Infineon besitzen, fragen sich, ob SIe beim Aufrüsten wieder zum selben Herstller greifen müssen. Die Antwort ist ganz einfach: Das brauchen Sie nicht. Nach unserer Praxiserfahrung arbeiten auch Module von unterschiedlichen Herstellern problemlos im Dual-Channel-Modus zusammen. So lief das AM2-Board Asus M2N32-SLI Deluxe im Prime-95-Test absolut stabil mit zwei 1-GB-Modulen von Corsair (TWIN2X2048-6400C4) und dem 2-GB-Pärchen von G.Skill (F2-6400PHU2-2GBHZ). Auch Mischbestückungen mit den beiden Corsair-Riegeln und einem 1-GB-Modul von Aeneon (AET760UD00-30D) oder MDT (M924-800-16) waren absolut kein Problem. Außerdem gibt es bedauerlicherweise keine Garantie dafür, dass die aktuellen Module – beispielsweise von Infineon – zu denen passen, die Sie vor einem halben Jahr gekauft haben. Mittlerweile kann der Hersteller nämlich komplett andere Chips für die gleiche Modulreihe verwenden. Wichtig bei Mischbestückung ist jedoch, dass Sie vor dem Einbau der neuen Module zunächst Takt, Timings und Spannung anpassen. Bei unterschiedlichem Speicher haben nämlich zahlreiche Mainboards Probleme, die korrekten SPD-Werte herauszufinden. Grundsätzlich sollten Sie sich an den langsameren Modulen orientieren. Wenn Sie beispielsweise bisher schnelles RAM von Corsair, OCZ oder Mushkin mit den Latenzen 4-4-4-12 verwendet haben und jetzt zusätzliches Value-RAM mit den garantierten Timings 5-5-5-18 einsetzen, heben Sie im BIOS zunächst manuell die Latenzen auf 5-5-5-18 an.

Die Einstellungsmöglichkeiten finden Sie normalerweise unter „Advanced Chipset Configuration" oder speziellen Tuning-Menüs wie „Core Center" (MSI) oder „MB Intelligent Tweaker" (Gigabyte). Bei Gigabyte-Platinen müssen Sie zunächst die Tastenkombination „Strg" und „F1" drücken. Besitzer einer Asus-Platine finden die Timing-Werte unter „Advanced" – „Chipset" (Core 2) oder „Advanced" – „CPU Configuration" (AM2). Wie vorangegangene Praxistests gezeigt haben, ist ein Core-2-System mit 5-5-5-18 bei Spielen und Anwendungen kaum langsamer als mit 4-4-4-12. Auch bei AM2-PCs beträgt der Leistungsunterschied maximal 3 Prozent. Den Takt und die Spannung sollten Sie vor dem Einbau der neuen Module ebenfalls entsprechend anpassen. Wichtig: 1,9 Volt sind für alle DDR2-Module vertretbar, mehr Spannung sollten Sie günstigen DIMMs aber auf keinen Fall verabreichen.

Zweimal 512 MB DDR400-RAM und ein Sockel-939-Board – so sieht die typische Systemkonfiguration zahlreicher Spieler aus. Für aktuelle Titel und Windows Vista ist 1 GB (wie bereits erwähnt) zu wenig. Die Gretchenfrage: Soll man jetzt überhaupt noch DDR1-Speicher kaufen oder gleich komplett auf ein DDR2-System umsteigen? Schließlich ist ein DDR400-Modul mit 1 GB laut aktuellen Listenpreisen rund 20 Euro teurer als ein 1-GB-Pendant mit DDR2-800. Machen Sie diese Aufrüstentscheidung von Ihrer übrigen PC-Konfiguration abhängig: Wenn Sie bereits einen schnellen Dual-Core-Prozessor wie den Athlon 64 X2 4600+ oder gar den 4800+ besitzen und günstig aufrüsten wollen, kaufen Sie ruhig noch DDR400-RAM. Spielen Sie allerdings mit einem Athlon 64 3000+ oder 3200+, lohnt es sich, Hauptprozessor, Mainboard und Speicher zu verkaufen. Einen Core 2 Duo E6400 mit einem guten P965-Board und 2 GB DDR2-667-RAM (2x 1 GB) bekommen Sie bereits für 380 Euro. Für einen Athlon 64 X2 5000+, eine Nforce-550-Platine und 2 Gigabyte DDR2-800-RAM (2x 1 GB) zahlen Sie noch weniger, nämlich nur rund 300 Euro.

Enthusiasten greifen gleich zum 4-GB-Pärchen. Wer regelmäßig mit zahlreichen aufwendigen Video- oder Bildbearbeitungsprogrammen arbeitet und gleichzeitig spielt oder einen Server betreibt, kann natürlich auch gleich auf 8 GB Arbeitsspeicher umsteigen. Da praktisch alle aktuellen Hauptplatinen über vier Speicherbänke verfügen, brauchen Sie dementsprechend vier 2-GB-Module. Mit unserer Testplatine, dem günstigen 965P-DS3P von Gigabyte, funktionierte das unter Vista Ultimate 64 absolut problemlos. Entsprechende Speicherriegel sind jedoch noch selten und deshalb teuer. So zahlen Sie für das billigste DDR2-800-Kit mit zweimal 2 GB rund 350 Euro. Besonders interessant für Computerfreaks: Mushkin ist derzeit der einzige Hersteller, der ein 4-GB-Pärchen für den DDR2-1066-Betrieb anbietet. Diese Noch-Rarität wechselt aktuell für schlappe 610 Euro den Besitzer. ❑

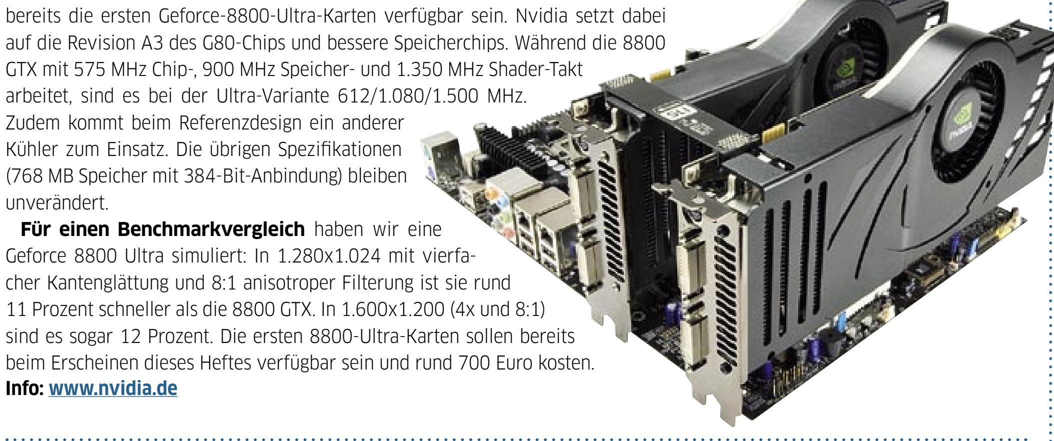
GEFORCE 8800 ULTRA

NVIDIA: NEUES TOP-MODELL

Noch bevor die Radeon HD 2900 XT von AMD/Ati in den Handel kommt, sollen bereits die ersten Geforce-8800-Ultra-Karten verfügbar sein. Nvidia setzt dabei auf die Revision A3 des G80-Chips und bessere Speicherchips. Während die 8800 GTX mit 575 MHz Chip-, 900 MHz Speicher- und 1.350 MHz Shader-Takt arbeitet, sind es bei der Ultra-Variante 612/1.080/1.500 MHz. Zudem kommt beim Referenzdesign ein anderer Kühler zum Einsatz. Die übrigen Spezifikationen (768 MB Speicher mit 384-Bit-Anbindung) bleiben unverändert.

Für einen Benchmarkvergleich haben wir eine Geforce 8800 Ultra simuliert: In 1.280x1.024 mit vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung ist sie rund 11 Prozent schneller als die 8800 GTX. In 1.600x1.200 (4x und 8:1) sind es sogar 12 Prozent. Die ersten 8800-Ultra-Karten sollen bereits beim Erscheinen dieses Heftes verfügbar sein und rund 700 Euro kosten.

Info: www.nvidia.de



INTEL BEARLAKE

ERSTE PLATINEN VON MSI UND GIGABYTE

Passend zu den neuen Core-2-CPUs bringt Intel in diesen Tagen die Mainboard-Chipsatz-Reihe „Bearlake" heraus Dazu gehört der X38-Chip mit PCI-Express 2.0, DDR3- und Crossfire-Unterstützung. Der günstigere P35 arbeitet mit DDR2- oder DDR3-Speicher, ermöglicht aber kein Crossfire. So bietet beispielsweise das P35 Combo Neo von MSI neben zwei DDR3- auch zwei DDR2-Speicherbänke. MSIs Top-Modell P35 Platinum verfügt über eine loopingförmige Heatpipe-Kühlung (siehe Foto). Das P35T-DQ6 von Gigabyte hat ebenfalls eine aufwendige Heatpipe-Kühlung, bietet ein umfangreiches Übertakter-BIOS, läuft ausschließlich mit DDR3-Speicher und kostet voraussichtlich 190 Euro. Die günstigeren Varianten P35-DS3R, P35-DS3P und P35-DS4 (120 bis 150 Euro) sollen mit DDR2-Modulen laufen.

Info: www.msi-computer.de
www.gigabyte.de

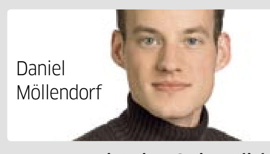
DDR2-SPEICHER

4-GB-PÄRCHEN FALLEN IM PREIS

Bei Windows Vista in der 64-Bit-Variante laufen Spiele mit 4 GB etwas schneller und die Ladezeiten sind kürzer. Dementsprechend bringen immer mehr Hersteller DDR2-Pärchen mit zweimal 2 GB. Das günstigste Angebot kommt von G.Skill: Das F2-5300CL5D-4GBMQ läuft mit DDR2-667, den Latenzen 5-5-5-15 und kostet rund 290 Euro. Zum Vergleich: Für vier DDR2-667-Module mit jeweils 1.024 MB zahlen Sie 200 Euro. Das F2-6400CL5S-2GBPQ läuft mit DDR2-800 (6-6-6-18) und kostet 290 Euro. Die schnellsten Module bietet Mushkin an: Das XP2-8500-Pärchen ist für DDR2-1066 vorgesehen und kostet 630 Euro.

Info: www.geizhals.at/de





Daniel Möllendorf

„Wann ist ein PC eigentlich wirklich stabil?"

Zwei volle Tage lief der auf 2,4 GHz übertaktete Core 2 Duo E4300 mit Prime95 absolut fehlerfrei. 1,8 GHz sind der Standardtakt des günstigsten Core-2-Prozessors. Ich hatte den PC für einen guten Freund zusammengebaut und überreichte ihm vor mehreren Wochen das übertaktete und vorgetestete System. Wenig später folgte der Hilferuf: Bei Google Earth stürzt der PC regelmäßig ab. Andere Programme laufen ebenfalls nicht immer stabil. Woran liegt das? Die Prozessortemperatur ist niedrig, der Speicher läuft innerhalb der Herstellerspezifikation, doch bei Google Earth friert das Bild tatsächlich regelmäßig ein.

Ärgerlich: Nachdem wir den CPU-Takt etwas reduziert haben, gab es keine Probleme mehr. Damit hat sich wieder gezeigt, dass Testprogramme wie Prime95 nie ein absolut zuverlässiges Ergebnis liefern können. Erst wenn der übertaktete PC mehrere Wochen im Alltagstest besteht, läuft er wirklich stabil.

UMFRAGE

Welche DSL-Zugang nutzen Sie?

1. DSL 2000	27%
2. DSL 6000	23%
3. DSL 1000	16%
4. DSL 16000	13%
5. DSL 3000	11%
6. Habe kein DSL	6%
7. Schnellere Verbindindung als DSL 16000	2%
8. Keine Angabe/weiß nicht	2%

TECHNIK-TICKER

FEIERTAUGLICHER USB-STICK
Für 30 US-Dollar kombinieren Sie zwei Hobbys: Der Popdrive Bottle Opener hat Flaschenöffner und USB-Stick (1 GB) in einem. Wer sich angesprochen fühlt, checkt die unten genannte Webseite und bestellt gegebenenfalls ein Exemplar beim US-Versender.
Info: www.x-tremegeek.com

1.000-WATT-NETZTEIL
Auf der Computex in Taipeh (5. bis 9. Juni) will Be quiet das neue Netzteil Dark Power Pro 1000 W mit einer Leistung von 1.000 Watt vorstellen. Laut Hersteller ist der Kraftspender speziell für Quad-FX-Systeme von AMD konzipiert. Das Dark Power Pro 1000 W soll über insgesamt sechs +12V-Spannungsleitungen und fünf PCI-E-Anschlüsse verfügen. Mit der sogenannten ECASO-Technologie läuft der Lüfter des Netzteils noch drei Minute weiter, nachdem Sie den Rechner heruntergefahren haben. Angeblich sorgt das für eine längere Lebensdauer der Komponenten im PC.
Info:www.bequiet.de

INTEL: AUTO-OVERCLOCKING
Auf der hauseigenen Messe IDF zeigte uns Intel ein Vorserien-Mainboard, das selbstständig die höchstmöglichen Taktraten für CPU und RAM ermittelt. Zudem findet das BIOS die nötigen Spannungen und Latenzen heraus. Veröffentlichungstermin? Noch offen.
Info: www.intel.de

MAINBOARDS VON NVIDIA
Unter dem Markennamen „Designed by Nvidia" will der Hersteller eigene Platinen anbieten. Chip, Layout und Software sollen dabei optimal aufeinander abgestimmt sein. Den Vertrieb übernehmen Platinen-Hersteller wie EVGA oder XFX.
Info: www.nvidia.de



10 GEFORCE-8-MTTELKLASSE-KARTEN IM TEST

G84/G86: Neue Mitte – aber klasse?

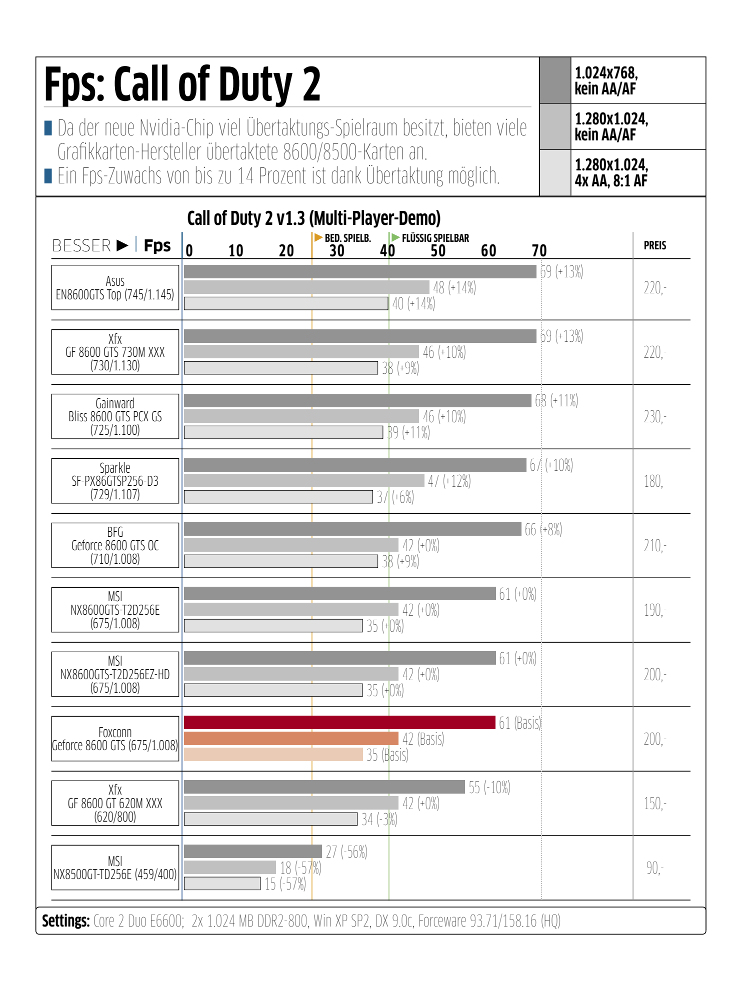
Von: Daniel Waadt

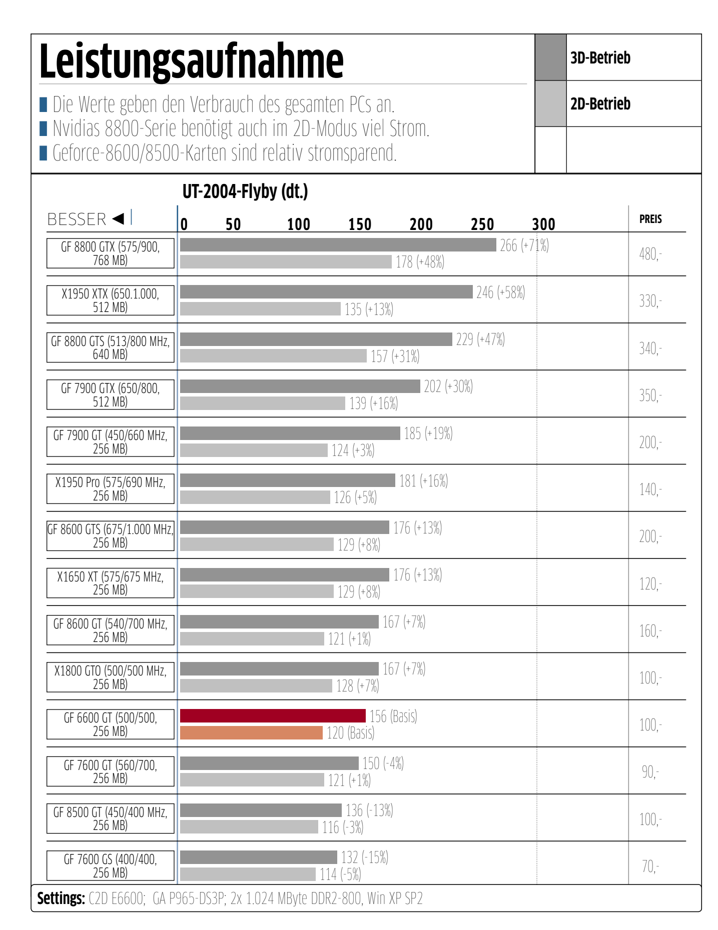
Am 17. April hat Nvidia neue Einsteiger- und Mittelklasse-Karten mit Direct-X-10-Unterstützung vorgestellt. Wir haben zehn Produkte getestet und sagen Ihnen, bei welchem Hersteller Ihr Geld gut angelegt ist.

Nvidia hat sich bis zur Markteinführung der neuen Geforce-8500/8600-Karten sehr viel Zeit gelassen, schließlich ist das Flaggschiff Geforce 8800 GTX bereits seit dem 8. November 2006 auf dem Markt. Wollte man die Abverkäufe der alten Generation nicht gefährden? Vielleicht hat Nvidia die Veröffentlichung aber auch nicht überstürzt, weil Atis erste Direct-X-10-Karten (R600 und Co.) noch immer auf sich warten lassen. Jedenfalls konnte der Branchenriese auf diese Weise sicherstellen, dass am ersten Verkaufstag ausreichend Produkte erhältlich waren. Momentan stellen sich aber sicherlich viele Anwender die Frage, zu welchem Zeitpunkt oder ob sich der Kauf einer Direct-X-10-Karte überhaupt lohnt. Denn aktuell sind keine entsprechenden Spiele auf dem Markt. Das soll sich aber noch in diesem Jahr mit Titeln wie **Crysis**, **Hellgate: London**, **Alan Wake** und **Age of Conan** ändern. Auch für den bereits erschienenen **Flight Simulator 10** will Microsoft Ende des Jahres einen DX-10-Patch veröffentlichen.

Asus EN8600GTS Top: Obwohl ein **S.T.A.L.K.E.R.**-Aufkleber die Asus-Karte ziert, liegt das Spiel in Deutschland nicht in der Verpackung, da die USK-18-Einstufung für Probleme sorgt. So fällt die Ausstattung mit diversen Asus-Tools, einem YUV- und einem DVI-VGA-Adapter für den Preis von 220 Euro relativ mager aus. Asus hat die Vorgaben des Referenzdesigns, das 675/1.008 MHz vorsieht, auf 745/1.145 MHz angehoben. Damit ist die EN8600GTS Top die schnellste Karte im Testfeld. Im Vergleich mit einer 8600 GTS mit Standardtakt ist die Asus-Karte in **Call of Duty 2** um durchschnittlich 14 Prozent schneller. Damit nicht genug: Mit dem Hilfsprogramm Powerstrip war es sogar möglich, unser Exemplar auf 800/1.220 MHz zu übertakten. Der 50-mm-Lüfter wird dabei an eine Lüftersteuerung angeschlossen und erzeugt je nach Temperatur eine Lautheit von 1,2 bis 2,1 Sone. Im 3D-Betrieb messen wir eine Grafikchip-Temperatur von 74 °C. Trotz ihrer guten Leistung ist die Asus EN8600GTS Top für die Ausstattung zu teuer. Wenn Sie aber auf einen garantierten hohen Takt Wert legen, können Sie zugreifen.

Gainward Bliss 8600 GTS PCX GS: 8600 GTS mit neuer Kühlung. Neben MSI setzt auch Gainward bei der Geforce 8600 GTS auf ein eigenes Platinenlayout. Auf der roten Leiterplatte (PCB) befindet sich ein 75-mm-Lüfter; ein Gitter deckt die Karte ab. Die GPU-Temperatur fällt mit gemessenen 66 °C niedrig aus. Positiv ist auch der leise Lüfter mit einem Lärmpegel von 1,1 Sone – auf eine Lüftersteuerung hat Gainward verzichtet. Da es sich bei der Karte um eine Golden-Sample-Version handelt, sind Chip und Speicher höher getaktet. Anstatt mit 675/1.008 MHz läuft die Karte mit 725/1.100 MHz. Spielraum zum Übertakten





ist auch noch drin (760/1.270 MHz). Die Ausstattung ist jedoch mager. Neben dem hauseigenen Programm Expertool liegen nur Cyberlink DVD Solution sowie einige Adapter bei. Die Gainward Bliss 8600 GTS PCX GS ist zwar die teuerste Karte im Testfeld, hat aber gegenüber den Referenzmodellen den Vorteil, dass der Lüfter auch unter 3D-Anwendungen recht leise ist.

BFG Geforce 8600 GTS OC: Standardkarte mit höherem Chiptakt. Die Grafikkarte von BFG unterscheidet sich optisch nur durch einen Aufkleber vom Nvidia-Referenzdesign. Weiterhin hat der Hersteller den Chiptakt durch ein neues BIOS von 675 MHz auf 710 MHz angehoben. Der Speichertakt wurde dagegen nicht verändert und liegt weiterhin bei 1.008 MHz. Wie alle 8600-GTS-Karten besitzt auch die BFG-Version weitere Taktreserven und lässt sich problemlos auf 760/1.170 MHz übertakten. Der Standardkühler mit einem 50 Millimeter großen Lüfter kühlt den Chip und die Speicher-Bausteine. Die Temperatur liegt mit maximal 77 °C im grünen Bereich. Das Lüftergeräusch stört nicht, der Pegel beträgt in 2D- 1,3 und in 3D-Anwendungen 2,2 Sone. Auf ein Software-Paket und die Beilage von Kabeln verzichtet der Hesteller und legt lediglich einen YUV- und zwei DVI-VGA-Adapter mit in die Verpackung. Für den aktuellen Straßenpreis von 210 Euro ist die Karte für die gebotene Leistung und die geringe Ausstattung daher zu teuer.

Foxconn Geforce 8600 GTS: Nvidia-Referenzdesign ohne Besonderheiten. Die Geforce 8600 GTS ist mit 675/1.008 MHz getaktet, verfügt über 256 MB GDDR3-Grafikspeicher mit einer Zykluszeit von 1 ns und nutzt 32 Pixel-Shader-Einheiten. Dank der zwei Dual-Link-DVI-Anschlüsse können Sie zwei Monitore mit einer maximalen Auflösung von 2.560x1.600 Pixeln an die Foxconn-Karte anschließen. Der Standardkühler ist temperaturgesteuert und erzeugt zwischen 1,1 und 2,1 Sone. Das ist akzeptabel. Mit gemessenen 79 °C liegt die Wärmeentwicklung noch im Rahmen. Die großzügigen Übertaktungsreserven ermöglichen auch bei diesem Testkandidaten einen Takt von 800/1.240 MHz. Foxconn liefert die beiden Programme Restore It 7 und Virtual Drive Pro 10 sowie diverse Adapter mit. Insgesamt ist auch die Foxconn-Karte für die gebotene Leistung in aktuellen Spielen zu teuer. Interessenten sollten also erst einmal abwarten, bis die Anbieter die Preise reduzieren.

MSI NX8600GTS-T2D256E: Referenzkarte mit guter Ausstattung. Neben der passiv gekühlten Geforce 8600 GTS bietet MSI auch eine Karte im Referenzdesign an. Die NX8600GTS-T2D256E ist nicht übertaktet und läuft mit 675 MHz Chip- und 1.008 MHz Speichertakt. Durch manuelles Übertakten ist bei unserem Testmuster eine Steigerung auf 720/1.170 MHz möglich. Wie bei den anderen 8600-GTS-Karten beträgt der Lärmpegel 1,2 bis 2,1 Sone. Auch die Temperaturmessung liegt mit 76 °C im Durchschnitt. Trotz des vergleichsweise günstigen Preises von 190 Euro spart MSI nicht an der Ausstattung. Neben diversen MSI-Tools liefert man **Company of Heroes** mit. Außerdem finden Sie ein S-Video-Kabel sowie mehrere Adapter in der Verpackung. Wenn Sie der Standardtakt nicht abschreckt, Sie sich auch ein manuelles Übertakten zutrauen und an der Ausstattung Gefallen finden, greifen Sie zu.

Xfx Geforce 8600 GTS 730M XXX: übertaktete Geforce 8600 GTS. Hersteller Xfx ist für übertaktete Grafikkarten bekannt und setzt den Chip- und Speichertakt der Karte auf 730/1.130 MHz. Damit ist die 8600 GTS 730M XXX die zweitschnellste 8600 GTS im Testfeld. Bei 1.024x768 ohne AA/AF erhöht sich die Performance durch den höheren Takt um 13 Prozent. Einen Leistungszuwachs von immerhin 9 Prozent gibt es in 1.280x1.024 mit 4x AA und 8:1 AF (gemessen mit **Call of Duty 2**). Wem das nicht genügt, der übertaktet die Karte noch manuell – mit unserem Testmuster gelang uns das auf immerhin 760/1.170 MHz. Im Vergleich zu den anderen Referenzkarten fällt bei Xfx die schwarze Leiste an der Platine auf, die den Einbau erleichtern soll. Außerdem ist das Slot-Blech schwarz gefärbt. Lautheit und Temperatur liegen im Durchschnitt (1,2 bis 2,1 Sone; 78 °C). Zum Lieferumfang gehören **Ghost Recon Advanced Warfighter**, ein S-Video-Kabel sowie ein DVI-VGA-Adapter. Legen Sie auf hohe garantierte Taktraten Wert, sind Sie mit der Xfx-Karte gut bedient. Für die gebotene Leistung ist der Preis von rund 220 Euro allerdings etwas zu hoch.

Sparkle SF-PX86GTSP256-D3: Referenzdesign mit höherem Takt. Wenig spektakulär ist auch die Geforce 8600 GTS von Sparkle. Optische Unterschiede zu den anderen Referenzmodellen sucht man vergeblich. Allerdings hat Sparkle die Taktraten von 675/1.008 MHz

auf 729/1.107 MHz angehoben. Im Test schafft unser Muster sogar 760/1.170 MHz. Der Standardkühler belegt keinen Extra-Steckplatz und kühlt den Grafikchip unter Last auf eine Temperatur von 79 °C. Die Leistungsaufnahme unseres Core-2-Duo-E6600-Testsystems liegt unter Windows bei gerade mal 124 Watt. Im 3D-Betrieb erhöht sich der Stromverbrauch auf 171 Watt. Zum Vergleich: Mit einer Geforce 8800 GTX verbraucht das gleiche System im 3D-Modus 95 Watt mehr. Was die Ausstattung betrifft, hat Sparkle auf ein Software-Paket komplett verzichtet, stattdessen liefert der Hersteller ein S-Video-Kabel, ein YUV- sowie einen DVI-VGA-Adapter mit. Fazit: Trotz höherer Taktraten ist die Sparkle-Karte nicht so teuer wie die Modelle von Asus oder Xfx. Dafür fällt die Ausstattung mager aus.

Xfx Geforce 8600 GT 620M XXX: abgespeckter G84-Chip. Bei der einzigen Geforce 8600 GT im Testfeld handelt es sich um eine Karte von Xfx. Im Vergleich zur 8600 GTS verfügt die 8600 GT auch über 32 Pixel-Shader-ALUs und maximal 32 Vertex-Shader-Einheiten. Allerdings spendiert der Hersteller ihr nur langsameren GDDR3-Speicher mit 1,4 ns Zykluszeit. Auch der Chiptakt ist nicht so hoch wie bei einer 8600 GTS und so wird eine 8600 GT normalerweise nur mit 540/700 MHz getaktet (8600 GTS: 675/1.008). Xfx hat allerdings bei der 8600 GT 620M XXX den Chip und den Speicher auf 620/800 MHz übertaktet. Im Vergleich zur 8600 GTS verfügt die 8600 GT über keinen zusätzlichen Stromanschluss. Unsere Testkarte verbraucht jedoch in Spielen nur 4 Watt weniger als eine Geforce 8600 GTS. Ein Stromanschluss auf einer 8600 GTS ist also vermutlich überflüssig und nur aus Sicherheitsgründen vorhanden. Xfx verwendet bei dieser Karte ein eigenes Layout mit einer schwarzen Platine. Der Kühler bedeckt nur den Grafikchip. Eine Lüftersteuerung fehlt und so wird der 45-mm-Lüfter konstant mit einer Spannung von 12 Volt angesteuert. Dabei verursacht die Karte einen Lärmpegel von 2,3 Sone – für eine Einsteigerkarte ist das etwas zu laut. Die Kühlleistung ist ebenfalls recht schwach. Trotz Aktiv-Kühlung messen wir 86 °C. Was die Ausstattung betrifft, müssen Sie auf ein Software-Paket verzichten. Ein S-Video-Kabel und ein DVI-VGA-Adapter gehören jedoch zum Lieferumfang. Fest steht: Wenn Sie nicht unbedingt eine DX-10-Karte benötigen, bekommen Sie mit der X1950 Pro eine deutlich schnellere Karte für den gleichen Preis.

Im Spiele-Leistung-Check kommt die Geforce 8-Mittelklasse nicht gegen ihre Radeon-Pendants an. Technisch gesehen gibt es an den neuen Einsteiger- und Mainstream-Karten von Nvidia zwar nichts auszusetzen, doch was in erster Linie zählt, ist die Performance in den Benchmarks – und da schneiden die neuen Karten in dieser Preisklasse eher schlecht als recht ab. So müssen sich die Geforce 8600 GT (rund 150 Euro) und die 8600 GTS (circa 200 Euro) mit der 140 Euro günstigen Radeon X1950 Pro messen lassen. In **Gothic 3** liegt die AMD-Karte bei 1.024x768 ohne AA/AF um bis zu 20 Prozent vor der 8600 GTS und sogar um bis zu 36 Prozent vor einer 8600 GT. Mit AA/AF ist die 8600 GTS dagegen um 1 bis 2 Fps schneller als eine X1950 Pro. Die 8600 GT verliert im Vergleich zur X1950 Pro nur ein Fps. In **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** sind X1950 Pro und 8600 GTS ohne AA/AF gleich schnell. In 1.280x1.024 mit 4x AA/8:1 AF liegt die AMD-Karte um 21 Prozent vorn, wobei sich das Bild in der Auflösung 1.680x1.050 zugunsten der Nvidia-Karten ändert (plus 8 Prozent). In **Need for Speed Carbon** und **Call of Duty 2** hat die 8600 GTS/GT keine Chance gegen AMDs X1950 Pro. In **Call of Duty 2** ist die AMD-Karte je nach Einstellung um 10 bis 17 Prozent schneller als eine 8600 GTS. In **Nfs Carbon** fällt der Leistungsunterschied mit 33 bis 38 Prozent noch deutlicher aus. Auch die gleich teure 7900 GT lässt die 8600 GTS hier um 21 Prozent hinter sich – allerdings nur ohne AA/AF. Im Benchmark mit **Call of Duty 2** ist die 7900 GT immer deutlich schneller als eine 8600 GTS (bis zu 39 Prozent). Für Spieler ist die Geforce 8500 GT uninteressant. Wer auf Spiele-Performance wert legt, erwirbt mit der X1650 XT oder der 7600 GT eine schnellere Karte. In puncto Videobeschleunigung ist die neue Geforce 8500 GT dagegen vorzuziehen. ❑

FAZIT: G84/G86

Für die gebotene Leistung sind Geforce 8600 GTS und 8600 GT zu teuer.

AMD bietet mit der X1950 Pro günstigere und schnellere Karten an. Wenn es unbedingt eine Direct-X-10-Karte sein soll, sparen Sie lieber nicht am falschen Ende und greifen besser gleich zu einer Geforce 8800 GTS, die teilweise nur 50 Euro mehr kostet als eine 8600 GTS.

MITTELKLASSE-GRAFIKKARTEN

PC Games PREIS-LEISTUNG 3,07 07/2007

Produkt	NX8600GTS-T2D256EZ-HD	EN8600GTS Top	Bliss 8600 GTS PCX GS	Geforce 8600 GTS OC	Geforce 8600 GTS
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asuscom.de)	Gainward (www.gainward.de)	BFG (www.bfgtech.com)	Foxconn (www.foxconnchannel.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/Gut	Ca. € 220,-/Befriedigend	Ca. € 230,-/Befriedigend	Ca. € 210,-/Befriedigend	Ca. € 200,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)
Chiptakt (2D/3D)	675/675 MHz	745/745 MHz	725/725 MHz	710/710 MHz	675/675 MHz
Speichertakt (2D/3D)	1.008/1.008 MHz	1.145/1.145 MHz	1.100/1.100 MHz	1.008/1.008 MHz	1.008/1.008 MHz
AUSSTATTUNG (20%)	**2,88**	**3,05**	**3,08**	**2,95**	**3,10**
Speichermenge/Anbindung	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Passive Heatpipe-Kühlung	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	MSI-Tools	Asus-Tools	Expertool, Cyberlink DVD Solution	-	Restore It 7, Virtual Drive Pro 10
Spiele-Vollversionen	Company of Heroes	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 5 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Video-Kabel	S-Video-Kabel	-	-	-	-
Adapter	YUV/S-Video-Adapter, 2x DVI-VGA	YUV-Adapter, DVI-VGA	YUV/Composite-Adapter, 2x DVI-VGA	YUV-Adapter, 2x DVI-VGA	YUV/S-Video-Adapter, 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN (20%)	**1,65**	**1,50**	**1,65**	**1,50**	**1,50**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; passiv	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; nein (8,3 Volt)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
LEISTUNG (60%)	**3,61**	**3,64**	**3,65**	**3,77**	**3,72**
Temperatur	102 °C (GPU)	74 °C (GPU)	66 °C (GPU)	77 °C (GPU)	79 °C (GPU)
Lautstärke (2D/3D)	Passive Kühlung	1,2-2,1 Sone; 32-38 dB(A)	1,1 Sone; 30 dB(A)	1,3-2,2 Sone; 33-39 dB(A)	1,1-2,1 Sone; 31-38 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	126/171 Watt (ganzer PC)	125/175 Watt (ganzer PC)	125/176 Watt (ganzer PC)	124/169 Watt (ganzer PC)	129/176 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	Temperatur zu hoch	800/1.220 MHz	760/1.270 MHz	760/1.170 MHz	800/1.240 MHz
CoD 2, 1.024x768, kein AA/AF	60,6 Fps (sehr gut)	69,3 Fps (sehr gut)	67,9 Fps (sehr gut)	65,5 Fps (sehr gut)	60,6 Fps (sehr gut)
CoD 2, 1.280x1.024, kein AA/AF	41,8 Fps (gut)	47,9 Fps (gut)	46,2 Fps (gut)	42,2 Fps (gut)	41,8 Fps (gut)
CoD 2, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	34,5 Fps (befriedigend)	40,2 Fps (gut)	39,2 Fps (befriedigend)	37,8 Fps (befriedigend)	34,5 Fps (befriedigend)
FAZIT	Wertung: **3,07** + Passive Kühlung + Gute Ausstattung − Hohe Temperatur	Wertung: **3,09** + Sehr hohe Taktraten + Gute Kühlung − Magere Ausstattung	Wertung: **3,13** + Sehr gute Kühlung + Leiser Lüfter − Ausstattung	Wertung: **3,15** + Höherer Chiptakt + Relativ leise − Magere Ausstattung	Wertung: **3,15** + In 2D relativ leise + Übertaktungsreserven − Standardtakt

MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD

Wie schneidet die erste komplett passiv gekühlte 8600 GTS in unserem Vergleichstest ab?

Während die meisten Grafikkarten-Hersteller zum Verkaufsstart der Geforce-8600-Serie nur Referenzmodelle anbieten, hat MSI bereits ein eigenes Layout mit Passivkühlung entwickelt. Die Bauweise belegt auf der Hauptplatine keinen zusätzlichen PCI- oder PCI-E-Steckplatz, auf der Rückseite der Platine befindet sich aber noch ein massives Kühlelement. In unserem offenen Test-PC ohne Gehäuselüfter messen wir im 2D-Betrieb niedrige 68 °C. Unter 3D-Anwendungen steigt die Temperatur auf 102 °C an – laut Angaben von MSI ist dieser Wert aber absolut unbedenklich, da sich die Karte erst bei über 120 °C selbstständig heruntertaktet. Dennoch haben wir auf Übertaktungstests verzichtet. Alles in allem ist die MSI-Karte trotz aufwendiger Kühlung günstiger als manches Referenzmodell. Greifen Sie zu, wenn sich in Ihrem PC einige Gehäuselüfter befinden, denn die lautlose Passivkühlung der Karte verlangt auf jeden Fall nach viel Frischluft.

Preis: € 200,- ■ **Preis-Leistung:** Gut ■ **Gesamtnote** **3,07**



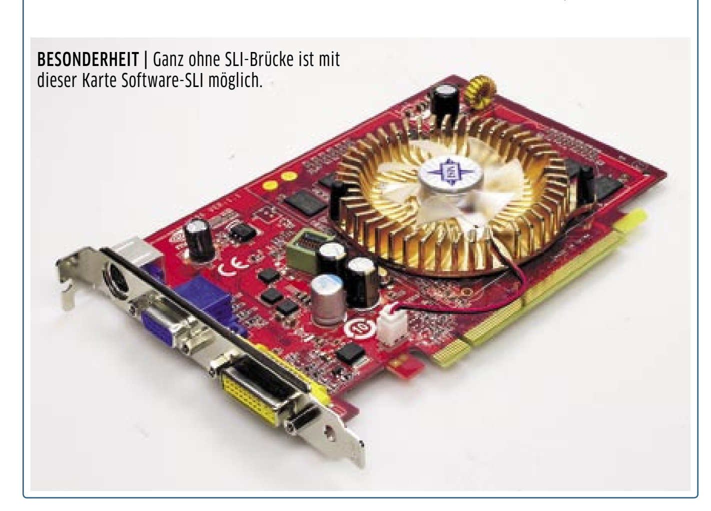
LAUTLOS | MSI kühlt die Geforce 8600 GTS komplett passiv (102 °C im 3D-Modus).

MSI NX8500GT-TD256E

Mit einem Preis von 90 Euro ist die Geforce 8500 GT die günstigste Direct-X-10-Karte.

Eigentlich schade, dass es nur eine einzige Geforce 8500 GT in unser Testlabor schaffte. Die MSI NX8500GT-TD256E bietet schon für 90 Euro Direct-X-10-Grafik. Unser Testmuster, das standardmäßig mit 459/400 MHz (Chip/Speichertakt) getaktet ist, hat es aber in sich, denn die Taktschraube lässt sich auf sensationelle 750/500 MHz (plus 63 Prozent/plus 25 Prozent) hochdrehen. In unserem Benchmark mit **Call of Duty 2** erhöht sich dadurch die Performance um beachtliche 37 bis 42 Prozent (1.024x768 beziehungsweise 1.280x1.024 ohne AA/AF). Die Kühlung fällt mit einem kleinen Kupferkühler simpel aus. Der Lüfter erzeugt permanent wenig störende 1,4 Sone, während die Temperatur im 3D-Modus bei maximal 76 °C liegt. Trotz ihres senationellen Übertaktungspotenzials reicht die Leistung dieser Karte für Spieler natürlich nicht aus. Gelegenheitsspieler, die nur zwischendurch eine Runde **Counter-Strike Source** spielen und nicht viel Geld ausgeben möchten, können aber dennoch zuschlagen.

Preis: € 90,- ■ **Preis-Leistung:** Gut ■ **Gesamtnote** **3,92**


BESONDERHEIT | Ganz ohne SLI-Brücke ist mit dieser Karte Software-SLI möglich.

MITTELKLASSE-GRAFIKKARTEN

Produkt	NX8600GTS-T2D256E	GF 8600 GTS 730M XXX	SF-PX86GTSP256-D3	GF 8600 GT 620M XXX	NX8500GT-TD256E
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Xfx (www.xfxforce.com)	Sparkle (www.sparkle.com.tw)	Xfx (www.xfxforce.com)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 190,-/Befriedigend	Ca. € 220,-/Befriedigend	Ca. € 180,-/Befriedigend	Ca. € 150,-/Befriedigend	Ca. € 90,-/Gut
Grafikchip; Codename	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GT; G84	Geforce 8500 GT; G86
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	16 (4 Vec4)/Max. 16 (4 Vec4)
Chiptakt (2D/3D)	675/675 MHz	730/730 MHz	729/729 MHz	620/620 MHz	459/459 MHz
Speichertakt (2D/3D)	1.008/1.008 MHz	1.130/1.130 MHz	1.107/1.107 MHz	800/800 MHz	400/400 MHz
AUSSTATTUNG (20%)	**2,90**	**3,10**	**3,15**	**3,25**	**3,20**
Speichermenge/Anbindung	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,5 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	VGA, Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	45-mm-Lüfter	50-mm-Lüfter
Software/Tools	MSI-Tools	-	-	-	MSI-Tools
Spiele-Vollversionen	Company of Heroes	Ghost Recon Advanced Warfighter	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel
Adapter	YUV/S-Video-Adapter, 2x DVI-VGA	DVI-VGA	YUV-Adapter, DVI-VGA	DVI-VGA	YUV/S-Video-Adapter, DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN (20%)	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,65**	**1,65**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)
LEISTUNG (60%)	**3,80**	**3,74**	**3,74**	**4,07**	**4,91**
Temperatur	76 °C (Grafikchip)	78 °C (Grafikchip)	79 °C (Grafikchip)	86 °C (Grafikchip)	76 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	1,2-2,1 Sone; 32-38 dB(A)	1,2-2,1 Sone; 32-38 dB(A)	1,3-2,2 Sone; 33-39 dB(A)	2,3 Sone; 39 dB(A)	1,4 Sone; 33 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	124/167 Watt (ganzer PC)	125/172 Watt (ganzer PC)	124/171 Watt (ganzer PC)	121/167 Watt (ganzer PC)	116/136 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	720/1.170 MHz	760/1.170 MHz	760/1.170 MHz	740/860 MHz	750/500 MHz
Call of Duty 2, 1.024x768, kein AA/AF	60,6 Fps (sehr gut)	68,5 Fps (sehr gut)	66,9 Fps (sehr gut)	55,3 Fps (gut)	26,9 Fps (befriedigend)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, kein AA/AF	41,8 Fps (gut)	46 Fps (gut)	47 Fps (gut)	42,1 Fps (gut)	18,4 Fps (ausreichend)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	34,5 Fps (befriedigend)	37,7 Fps (befriedigend)	37,1 Fps (befriedigend)	33,5 Fps (befriedigend)	14,6 Fps (ausreichend)
FAZIT	Wertung: **3,16** + Gute Ausstattung + Hohe Übertaktungsreserven − Standardtakt	Wertung: **3,16** + Hohe Taktraten + Gutes Spiel mitgeliefert − Hoher Preis	Wertung: **3,17** + Vergleichsweise günstig + GPU/RAM übertaktet − Kein Software-Paket	Wertung: **3,42** + Höhere Taktraten − Kühlung − Schwache 3D-Leistung	Wertung: **3,92** + Hohe Übertaktungsreserven + Relativ leise Kühlung − Schwache 3D-Leistung

Von: Lars Craemer

Noch immer sind einige eingefleischte Spieler skeptisch, wenn es um Breitbildmonitore geht. Wir räumen mit den Vorurteilen auf!



PROTZIG | Der Dell 3077WFP-HC besitzt eine gigantische Bildschirmdiagonale von 30 Zoll und schafft eine Auflösung von maximal 2.560x1.600 Bildpunkten. Spiele, die eine 16:10-Auflösung unterstützen, sind damit ein optischer Leckerbissen – genug Abstand zum Monitor vorausgesetzt.

WIDESCREEN-LCDs IM PRAXISTEST

Mehr Spielspaß dank Breitbild

Wer seinen alten Röhrenmonitor in den Ruhestand schicken oder schon einen kleinen LCD besitzt und aufrüsten will, hat eine große Auswahl an geeigneten Monitoren. Besonders interessant sind die aktuellen Breitbildmonitore, da fast alle neuen Spiele diese unterstützen und die Bildschirme beispielsweise in **Company of Heroes** oder **Counter-Strike Source** mehr vom Spielgeschehen darstellen. Einen Haken hat die größere Sichtfläche allerdings: Der Computer braucht ingesamt mehr Rechenleistung zur Darstellung der Bildinformationen.

Die Bilddiagonale eines Monitors, sprich der Abstand der beiden diagonal gegenüberliegenden Bildecken ist (gerundet) in Zoll angegeben. Da 1 Zoll 2,54 Zentimetern entspricht, besitzt ein herkömmlicher 19-Zöller eine Bildschirmdiagonale von rund 48 Zentimetern. In der Klasse der „normalen" Monitore sind momentan Modelle mit den Seitenverhältnissen 5:4 oder 4:3 weitverbreitet. Bei Widescreen-Modellen sind die häufigsten Seitenverhältnisse 16:9 und 16:10; bei den PC-Widescreen-Monitoren ist aktuell das 16:10-Verhältnis besonders populär. Die Art des Seitenverhältnisses und die Bilddiagonale beeinflussen letztendlich auch die maximale Auflösung. Der Asus MW221U bietet beispielsweise bei einer Größe von 22 Zoll eine maximale Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten und gehört zu der Klasse der 16:10-Geräte. Der Dell 3007WFP-HC besitzt sogar eine maximale Auflösung von 2.560x1.600 Bildpunkten, die Bildschirmdiagonale liegt bei 30 Zoll.

Mit der Interpolation von Auflösungen haben die wenigsten LCD-Monitore Probleme. Bei ihrer nativen Auflösung stellen sie Bildschirminhalte pixelgenau dar, dabei entspricht ein Bildpunkt einem physikalisch darstellbaren Pixel. Weicht die Größe des Bildes von dieser nativen Auflösung ab, muss interpoliert werden. Da bei diesem Vorgang die Formel „Ein Pixel pro physikalischen Bildpunkt" nicht mehr aufgeht, wird das Bild meist mit nur leicht verminderter Qualität dargestellt – so sind beispielsweise Schriften bei einer Interpolation von 1.680x1.050 auf 1.024x768 Bildpunkte immer noch sehr gut leserlich. In diesem Zusammenhang stellt sich aber die Frage: Wie wird denn ein 4:3-Bild auf einem 16:10-Monitor dargestellt? Diese Frage ist besonders interessant, wenn Sie einen Titel spielen wollen, der als maximale Darstellungsgröße lediglich 1.280x1.024 Bildpunkte anbietet. Hier hat man als Anwender in der Regel nur die Möglichkeit, über den Grafikkartentreiber das Interpolations-Verhalten zu beeinflussen. Dafür stehen verschiedene Modi zur Wahl. So kann auf Wunsch das Bild auf dem Monitor zentriert werden. Der Nachteil: Um das Bild erscheint ein schwarzer Rahmen und Darstellungsfläche wird verschenkt. Die zweite Variante dehnt das Bild bei gleichbleibendem Seitenverhältnis auf die maximale Höhe aus, an den Seiten gibt es allerdings ebenfalls noch schwarze Ränder. Die schlechteste Variante ist die automatische Anpassung. Hier wird das Bild gestreckt und gezerrt, ohne Rücksicht auf die Seitenverhältnisse. Darunter leiden die Bildqualität und der Gesamteindruck des Spiels sehr deutlich.

Die Reaktionszeit ist ein weiterer wichtiger Spielspaß-Faktor. Wenn Sie kaum Shooter spielen oder generell Spiele bevorzugen, bei denen die Bewegungen am Bildschirm eher gemächlich sind, ist eine Reaktionszeit um 30 Millisekunden ausreichend. Selbst Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft** oder **Guild Wars** können Sie mit einem derartigen Display einwandfrei spielen. Als Nutzer haben Sie darüber hinaus noch die Möglichkeit, mit einem kleinen Trick die Reaktionszeit herabzusetzen. Bei vielen LCDs wird die Helligkeit nicht über die Hintergrundbeleuchtung, sondern über die Flüssigkeitskristalle reguliert. Senkt man also die Helligkeit, müssen sich die Kristalle bei einer Helligkeitsveränderung weniger weit drehen. Bei praktischen Tests konnten wir so zwischen

ANSCHLUSSARTEN

- **D-SUB CONTRA**
  Bauform eines Steckersystems für Datenverbindungen; analoge Monitorkabel haben einen 15-poligen Steckerverbinder. Bei hohen Auflösungen gibt es eventuell Qualitätsverluste.
- **DVI-D**
  Digitaler und damit verlustfreier Standard für die Signalübertragung vom Computer zum Monitor (meist LCD).



MEHR IM BLICK | In **Company of Heroes** sehen Sie mit 16:10-Monitoren rechts und links mehr vom Spielgeschehen und können so wesentlich früher reagieren.

Fps: S.T.A.L.K.E.R.

- **S.T.A.L.K.E.R.** benötigt sehr viel Grafikchip-Leistung.
- Ab 30 Fps ist **S.T.A.L.K.E.R.** flüssig spielbar.
- In hohen Auflösungen sollten Sie Details reduzieren.

Fps

S.T.A.L.K.E.R.

BESSER ▶ | Fps — 0, 10, 20 (BED. SPIELBAR), 30 (FLÜSSIG SPIELBAR), 40, 50

Auflösung	Fps
800 x 600	43
1.024 x 768	39
1.280 x 1.024	36
1.280 x 960	35
1.440 x 900	33
1.440 x 1.050	33
1.600 x 1.200	32
2.560 x 1.600	28

Settings: Intel QX6700, Nvidia Geforce 8800 GTX, 2 GB DDR2-800-Speicher, Win XP SP2, kein AA/AF

2 und 4 Millisekunden bei der Reaktionszeit gewinnen. Allerdings hat diese Vorgehensweise auch einen Nachteil: Bei Shootern, die oft in der Dunkelheit spielen, sehen Sie weniger Monster und Details der Umgebung. Daher sollten Sie diesen Trick stets nur spieleabhängig anwenden.

Fast alle aktuellen Titel unterstützen die gängigen Widescreen-Auflösungen. Allerdings ist die Art und Weise der Umsetzung sehr unterschiedlich. Grundsätzlich lassen sich die Spiele in drei Grundtypen unterteilen (siehe Tabelle rechts). Die optimale Art der Unterstützung zeigt beim Vergleich zu herkömmlichen Auflösungen auf der vertikalen Achse gleich viele Spielinformationen. Auf der horizontalen Achse sieht man dafür bei einem Breitbild-Monitor deutlich mehr. Die qualitativ schlechtere Variante reduziert die angezeigten Inhalte auf der Vertikalen – oben und unten auf dem Bild fehlen Informationen.

Bietet das Spiel keine native 16:10-Unterstützung an, hilft oft nur eigenhändiges Nachrüsten. Bei **Battlefield 2** zum Beispiel ist die Auflösung in der Verknüpfungszeile des Spiels hinzuzufügen. Wenn Sie in der Auflösung 1.920x1.200 spielen wollen, addieren Sie unter „C:\Games\Battlefield 2\BF2.exe" die Zeile „+menu 1 +fullscreen 1 +szx 1920 +szy 1200". Wichtig: Wenn Ihr Spiel an einem anderen Ort installiert ist, ändert sich der angegebene Pfad. Bei dieser Variante verlieren Sie oben und unten einen Teil des Bildes. Für **NfS Carbon**/**Most Wanted** gibt es ein Hilfsprogramm, mit dem Sie die gewünschte Auflösung vor dem Spielstart einstellen. Dazu müssen Sie lediglich alle Dateien in das Hauptverzeichnis des Spiels entpacken und ausführen. Bei **Splinter Cell: Double Agent** fügen Sie den Widescreen-Support mittels zwei Ini-Dateien hinzu. Öffnen Sie dazu die Datei „C:\Programme\SplinterCell4\SCDA-Offline\System\SplinterCell4.ini" mit einem Texteditor und fügen Sie unter den beiden Einträgen „FullscreenViewport" die gewünschte Auflösung hinzu. Ändern Sie zusätzlich in der Datei „C:\Programme\SplinterCell4\SCDA-Offline\System\SplinterCell4User.ini" beim FOV (Field of View) unter „Engine.PlayerController" die Einträge „Desired" und „Default" auf den Wert 85.281271852212.

Der Leistungsbedarf bei hohen 16:10-Auflösungen ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich. So stellt **World of Warcraft** wesentlich weniger Ansprüche an die Grafikkarte als **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** oder **Company of Heroes**. Dies ist besonders bei hohen Auflösungen mit vielen Details zu erkennen. **WoW** läuft beispielsweise in 2.560x1.600 mit einer Mittelklasse-Karte und hohen Details einwandfrei. Bei anspruchsvollen Spielen wie **S.T.A.L.K.E.R.** sollten es allerdings schon eine X1950 Pro oder eine Geforce 8800 GTS sein – einen adäquaten Prozessor vorausgesetzt. Natürlich laufen diese Spiele in hohen Auflösungen auch auf langsameren Grafikkarten, hier sind allerdings die Grafikdetails im Spiel herunterzusetzen.

Fazit: Breitbildmonitore sind keine Modeerscheinung, sondern die (nahe) Zukunft. Allerdings müssen sich Spieleprogrammierer und Hersteller noch stärker auf die neue Technik einstellen. Für die meisten Probleme gibt es bereits brauchbare Behelfslösungen, sodass wir die Breitbildmonitore als voll praxistauglich einstufen. ❑

WIDESCREEN-SPIELEUNTERSTÜTZUNG

Spiel	Widescreen-Unterstützung	Ansicht	Taktischer Vorteil
Age of Empires 3	Nativ	Hor +	Hoch
Anno 1701	Nativ	Hor +	Hoch
Battlefield 2	Verknüpfung	Hor +, Vert -	Gering
Battlefield 2142	Verknüpfung	Hor +, Vert -	Gering
Black & White	Nativ	Hor +	Gering
Call of Duty 2	Nativ	Hor +	Hoch
Civilization 4	Nativ	Hor +, Vert -	Mittel
Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Nativ	Hor +	Hoch
Company of Heroes	Nativ	Hor +	Hoch
Counter-Strike (v 1.6+) (dt.)	Nativ	Hor +, Vert -	Gering
Counter-Strike Condition Zero (dt.)	Nativ	Hor +, Vert -	Gering
Counter-Strike Source (dt.)	Nativ	Hor +	Hoch
Everquest 2	Nativ	Hor +, Vert -	Mittel
Far Cry (v 1.33) (dt.)	Nativ	Hor +	Hoch
F.E.A.R. (dt.)	Nativ	Hor +	Hoch
Flight Simulator X	Ini-Datei	Hor +	Mittel
Gothic 3	Ini-Datei	Hor +	Gering
GT Legends	Nativ	Hor +	Mittel
GTA San Andreas	Hack	Hor +	Mittel
GTR 2	Nativ	Hor +	Mittel
Guild Wars	Nativ	Hor +, Vert -	Mittel
Half-Life 2	Nativ	Hor +	Hoch
Half-Life 2: Episode One	Nativ	Hor +	Hoch
HdR Online: Schatten von Angmar	Nativ	Hor +	Hoch
Homeworld 2	Ini-Datei	Hor +	Hoch
Juiced	Nativ	Hor +	Hoch
Live for Speed	Nativ	Hor +	Gering
Need for Speed Carbon	Hack	Hor +, Vert -	Gering
Need for Speed Most Wanted	Hack	Hor +, Vert -	Gering
Neverwinter Nights 2	Nativ	Hor +	Mittel
Quake 4 (dt.)	Nativ	Hor +	Hoch
Rush for Berlin	Nativ	Hor +, Vert -	Mittel
Second Life	Nativ	Hor +	Gering
Serious Sam 2	Nativ	Hor +, Vert -	Mittel
Splinter Cell: Double Agent	Ini-Datei	Hor +	Mittel
S.T.A.L.K.E.R.	Hack	Hor +	Hoch
Supreme Commander	Nativ	Hor +, Vert -	Mittel
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Nativ	Hor +	Gering
Unreal Tournament 2004 (dt.)	Nativ	Hor +	Hoch
World of Warcraft	Nativ	Hor +, Vert -	Mittel
X3 Reunion	Nativ	Angepasst	Gering

Ein Spiel, bei dem Sie auf der horizontalen Sichtfläche dazugewinnen, wird „Hor +" bezeichnet. Bei der „Vert -"-Methode verliert man bei der Höhe etwas vom Bild. Manche Spiele – beispielsweise **Need for Speed** – sind nur über einen „Hack" in Form von Zusatzsoftware freizuschalten.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = **Preis-Leistungs-Tipp**

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142**

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 210,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 180,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 230,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 100,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 490,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 500,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800GTX TDH	ca. € 480,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 350,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 350,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	2,04
Elitegroup GF8800 GTS/320	ca. € 300,-	Geforce 8800 GtS	320 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,8 Sone	64 Fps	54 Fps	2,07**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 330,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
▶ Powercolor X1950 Pro	ca. € 160,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 230,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 230,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Xpertvision X1950 GT Super	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	512 DDR3 (nicht bek.)	500/601 MHz	36/8	0,6/0,6 Sone	37 Fps	26,5Fps	3,11

MAINBOARDS

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 160,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
▶ Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 110,-	P965	F4/2.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 190,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus Striker Extreme	ca. € 260,-	Nf. 680i SLI	0505/1.00G	2	x16 (3), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,48
Gigabyte 965P-DQ6 v 1.0	ca. € 180,-	P965	F2/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2 N32-SLI Del. WIFI	ca. € 140,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 140,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
▶ Gigabyte X55S-S3	ca. € 70,-	Nforce 550	F5/1.1	2	x16 (1), x1 (4)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leistung Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce 4 SLIx16	0803/1.01	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 140,-	Nforce 4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
▶ Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 70,-	Nforce 4	F11/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce 4 SLI	1.4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 Mbit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 170,-	Nforce 4 SLIx16	1.12/1.0	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 Mbit/s	4x SATA, Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MB, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 140,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 35,-	1x 512 MB, (DDR400)	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11
▶ TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 65,-	1x 1.024 MB, (DDR400)	3-4-4-8	220 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,18
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 75,-	2x 512 MB, (DDR400)	2,5-3-3-8	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,23

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 570,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111 (555 MHz)	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 490,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	4-4-4-5	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 145,-	2x 1.024 MB, DDR2-800 (400 MHz)	4-4-4-12	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12, 2T	1,59
Corsair TWINX2X2048-8500C5	ca. € 240,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,59
▶ Aeneon AET760UD00-30D	ca. € 35,-	1x 1.024 MB, DDR2-667 (333 MHz)	5-5-5-15	440 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	nicht möglich	2,12

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

THEATRON DD



Die Soundkarte Theatron DD bietet sehr guten, sauberen Klang zum günstigen Preis. Neben Acht-Kanal-Sound beherrscht die Karte auch HD-Wiedergabe und Dolby-Digital-Encoding in Echtzeit. Ein Gameport oder eine EAX-3.0-Unterstützung fehlen.

Hersteller: Club 3D
Preis: Ca. € 40,-
Website: www.club3d.nl

WERTUNG: 1,71

SLIDE PAD

Das rutschfeste Hartplastik-Pad bietet gute Gleiteigenschaften und ist sehr ergonomisch. Es eignet sich für Spieler, die eine mittlere bis hohe Mausempfindlichkeit bevorzugen.

Hersteller: Hama
Preis: Ca. € 15,-
Website: www.hama.de

WERTUNG: 1,85

PROTONE M250

Die dank Clipverschluss bombenfest am Ohr sitzenden Kopfhörer sind in Schwarz oder Weiß erhältlich. Die Klangqualität ist gut, Höhen werden klar und Bässe druckvoll übertragen.

Hersteller: Razer
Preis: Ca. € 40,-
Website: www.razerzone.de

WERTUNG: 1,65

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
▶ Benq FP93GX	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 295,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	13 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m	-	1,80
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m	USB-Hub	1,68
Benq FP241W	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m	USB-Hub	1,77
▶ Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m	Lautsprecher	1,92

FESTPLATTEN

* Altes Mess- und Wertungssystem – nicht mit SATA-Platten vergleichbar.

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben	Anwendungsindex	Wertung
WD WD3200JB	ca. € 75,-	PATA	298,1 GB	7.200	1 Sone*	13,4 ms (mittel)	8 MB	57/54,9 MB/s	-	1,52*
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone / 1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1/66,7 MB/s	39,9	1,74
▶ WD Caviar SE WD3200AAJS	ca. € 70,-	SATA II	298,1 GB	7.200	0,2 Sone / 0,3 Sone	18,8 ms	8 MB	65,9/65,9 MB/s	25,9	2,20

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 120,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**Leistung RMS**	**Decoder**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5-1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 340,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Teac XT-5	ca. € 90,-	5+1	90 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,68

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 55,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54
▶ Logitech MX 518	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

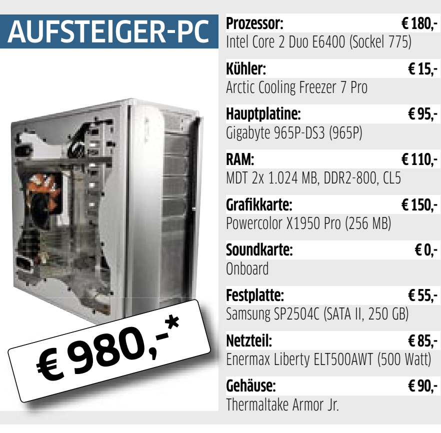
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von rund 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



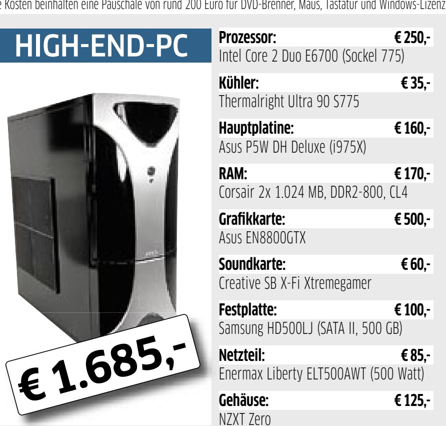
Prozessor: € 55,-
AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)
Kühler: € 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro
Hauptplatine: € 65,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)
RAM: € 110,-
MDT 2x 1.024 MB, DDr-800, CL5
Grafikkarte: € 140,-
Asus EN7600GT Silent
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 55,-
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)
Netzteil: € 40,-
Cooler Master Extremepower (430 Watt)
Gehäuse: € 35,-
Sharkoon Rebel 9 Economy

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 180,-
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)
Kühler: € 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro
Hauptplatine: € 95,-
Gigabyte 965P-DS3 (965P)
RAM: € 110,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5
Grafikkarte: € 150,-
Powercolor X1950 Pro (256 MB)
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 55,-
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)
Netzteil: € 85,-
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)
Gehäuse: € 90,-
Thermaltake Armor Jr.

HIGH-END-PC



Prozessor: € 250,-
Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)
Kühler: € 35,-
Thermalright Ultra 90 S775
Hauptplatine: € 160,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)
RAM: € 170,-
Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL4
Grafikkarte: € 500,-
Asus EN8800GTX
Soundkarte: € 60,-
Creative SB X-Fi Xtremegamer
Festplatte: € 100,-
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)
Netzteil: € 85,-
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)
Gehäuse: € 125,-
NZXT Zero

++Wichtige Kundeninformation++

aus



wird



www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung
+ DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



HEISS !



- Intel® Celeron® M Prozessor 440 mit 1.86 Ghz
- 512MB DDR2-Speicher
- 80GB Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 2.0 Sound, 4xUSB 2.0, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, VIA Chrome9 HC 3D Grafik

399.- €

oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 4093

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2250 mit 2x 1.73 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 80GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), VIA Chrome9 HC 3D Grafik, 2.0 Sound, 4x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku

499.- €

oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 4151

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2250 mit 2x 1.73 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), VIA Chrome9 HC 3D Grafik, 2.0 Sound, 4x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

aus  wird

one

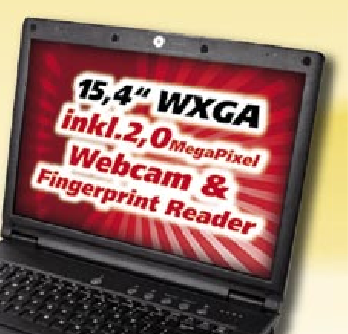
15,4" WXGA
inkl.1,3MegaPixel
Webcam &
Fingerprint Reader

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2250 mit 2x 1.73 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600Go
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 3in1 Cardreader

749.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*
Art-Nr. 4084







- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7100 mit 2x 1.8 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600Go
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1200x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, WLAN, 3in1 Cardreader

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.*
Art-Nr. 4080



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7100 mit 2x 1.86 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WSXGA+ Glare Type Display 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, WLAN Li-Ion Akku, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.*
Art-Nr. 4163

17"
WUXGA
Glare Display







- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7300 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GTX
- DVD-Brenner Laufwerk



17" WUXGA Glare Type Display (1900x1200 Pixel), 7.1 Kanal Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

1599.- € oder Finanzkauf ab 31€/mtl.*
Art-Nr. 4164

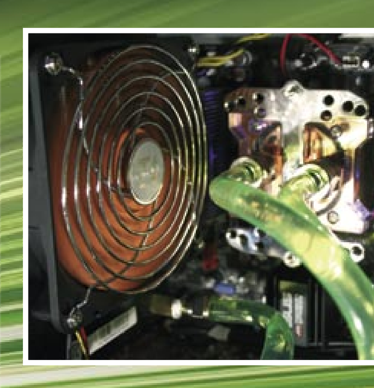
Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.one.de

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS



Prozessor:
Intel® Core™2 Duo E6320 @ E6600 (bis zu 2x 2.4Ghz)

Arbeitsspeicher:
1024MB Kingston HyperX PC800 DDR2

Mainboard:
ASUS® P5K (Intel P35) Overclocking

Grafikkarte:
320MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS

Festplatte:
320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Wasserkühlung

Laufwerk:
18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner





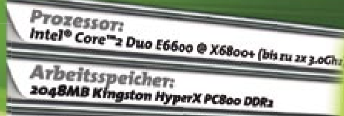








999€
oder schon ab 18€ mtl.*/Finanzierung



Prozessor:
Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (bis zu 2x 3.0Ghz)

Arbeitsspeicher:
2048MB Kingston HyperX PC800 DDR2

Mainboard:
ASUS® P5K (Intel P35) Overclocking

Grafikkarte:
512MB ATI Radeon® HD2900XT

Festplatte:
500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Wasserkühlung

Laufwerk:
18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner







1299€
oder schon ab 24€ mtl.*/Finanzierung



Prozessor:
Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (bis zu 2x 3.0Ghz)

Arbeitsspeicher:
2048MB Kingston HyperX PC800 DDR2

Mainboard:
ASUS® P5K (Intel P35) Overclocking

Grafikkarte:
768MB NVIDIA® Geforce™ 8800 ULTRA

Festplatte:
500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Wasserkühlung

Laufwerk:
18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner







1799€
oder schon ab 33€ mtl.*/Finanzierung

Prozessor:
Intel® Core™2 Quad Q6600

Arbeitsspeicher:
2048MB Kingston HyperX PC800 DDR2

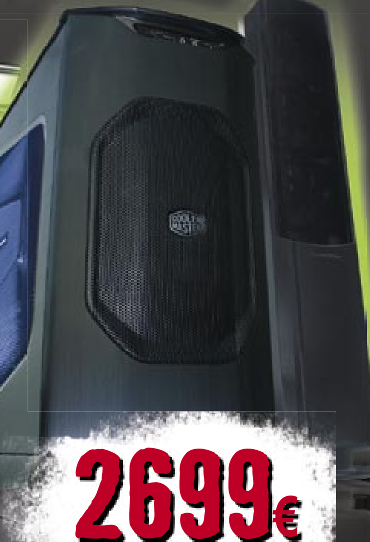
Chipsatz:
nForce 680i SLI Overclocking

Grafikkarte:
2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800 GTX

Festplatte:
500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Wasserkühlung

Laufwerk:
18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner, 16x DVD







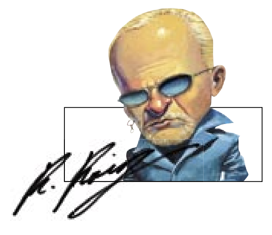
2699€
oder schon ab 50€ mtl.*/Finanzierung

GEHEN SIE NOCH HEUTE ONLINE UND KONFIGURIEREN SIE IHR EIGENES WUNSCHSYSTEM!

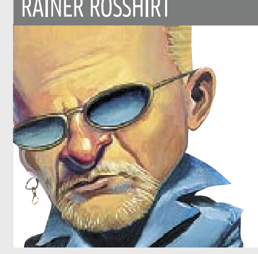
www.xmx.de

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Der Bauer macht eifrig Heu, die Sonne scheint täglich. Man nennt diese Zeit die Motorradsaison."

Es ist ein ergreifendes Schauspiel, wenn sich Tausende Motorradfahrer auf den Straßen tummeln! Und sicher konnte der eine oder andere von Ihnen schon ein uraltes Ritual bewundern: den Bikergruß. Spontan mag man sich jetzt fragen, warum Motorradfahrer dies tun. Die Antwort ist simpel: Wir wissen es nicht! Vermutlich nahm die Sitte ihren Anfang, als Motorräder noch verschärfte Schrittgeschwindigkeit fuhren und sich die Besitzer der drei Maschinen persönlich kannten ... Selbst über die richtige Art des Grüßens sind wir uns uneinig. Nie wurde geklärt, ob man sich auch über eine vierspurige Autobahn hinweg zu grüßen hat oder ob der Grünstreifen grundsätzlich vom Grüßen entbindet. Immerhin ist es nicht gerade leicht, bei 200 km/h den Entgegenkommenden zu grüßen und wenn der mit ähnlicher Geschwindigkeit unterwegs ist, braucht man gut trainierte Reflexe. Da bei solchen Aktionen bisweilen das Bike ins Schlingern geraten kann (vor allem in Kurven), führen erfahrene Biker stets einen Satz frischer Unterwäsche mit sich. Grüßen sich wirklich alle Biker? Ja, ohne Ausnahme, wenn man von Harley-Fahrern absieht. Die sind von diesem Ritual entbunden. Die Gefahr, dass die Rolex nass werden könnte, ist einfach zu groß. Bisweilen grüßen auch Treiber von Supersportlern nicht, was aber keineswegs beabsichtigt ist. Durch die Geschwindigkeit kann deren Masse so groß werden, dass sie die Hand nicht mehr heben können. Manche sind auch nur durch die Beschleunigung schlicht einen Moment ohnmächtig gewesen. Fahrern der legendären Goldwing wird bisweilen vorgeworfen, nicht zu grüßen. Das ist Unsinn. Wegen all dem Tand am Lenker wird der Gruß nur nicht wahrgenommen. Es kann natürlich auch sein, dass der Fahrer gerade die Kaffeemaschine bedient. Entgegen anders lautenden Gerüchten grüßen Chopperfahrer hingegen immer. Nur in seltenen Ausnahmefällen nicht – da genügt es aber, sie durch kurzen Zuruf zu wecken. Sie sehen also: Wenn die nächste Autofahrt droht, langweilig zu werden, beobachten Sie einfach die herumschwirrenden Biker und Sie werden viel Spaß haben. Vielleicht sehen Sie sie dadurch sogar, was beiden Parteien zugutekommen würde.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

FdM

Hallo Herr Rosshirt,

Sie fragten in der vergangenen Ausgabe der PC Games nach Gründen, warum der FdM erhalten bleiben soll und was wir Leser an ihm schätzen. Ich möchte Ihnen meine Sicht der Dinge darlegen: Der Fehler des Monats menschelt einfach ungemein und schafft Sympathie für das Redaktionsteam. Ich meine, da hält man ein Hochglanzmagazin in den Händen, an dessen Entstehung mehrere Dutzend Redakteure mitwirkten, eine Heerschar Lektoren die Texte gegengelesen hat und die Layouter, um einen vernünftigen Satz zu erstellen, auch noch mal die Texte gesehen haben – und trotzdem schafft es so ein kleines unbedeutendes Fehlerlein, durch die Maschen dieser Maschinerie zu schlüpfen. Es zeigt uns Spielern einfach, dass die vermeintlichen Götter im Fürther Spiele-Olymp auch nur Menschen sind und lässt die Redaktion ein kleines bisschen näher an ihre Community heranrücken, da dies etwas ist, was jedem von uns passiert. Außerdem sind Ihre mitunter recht unbeholfenen Erklärungsversuche für diese Fehler allemal höchst amüsant zu lesen

Mit vielen Grüßen aus Bamberg:
Sebastian Rupp

Sehr geehrter Herr Rupp, des Volkes Stimme hat gesprochen – und zwar gewaltig. Ihre E-Mail mag uns da als Beispiel dienen. Das Fassungsvermögen meines Postfaches wurde durch diese Frage endlich einmal wieder einer harten Probe unterzogen. Da die überwiegende Mehrheit Ihrer Meinung war (wenngleich auch oft aus unterschiedlichen Gründen), wird somit ab der nächsten Ausgabe ein alter Bekannter reaktiviert – der „Fehler des Monats". Damit der Einsender nicht nur Ruhm und Ehre bekommt, trenne ich mich dafür auch von Gerü..., äh ... seltenen Sammlerstücken, die sich auf meinem Schreibtisch bisweilen ansammeln. Der FdM muss jedoch nicht zwangsläufig jeden Monat erscheinen, sondern nach Bedarf. Bei dieser Gelegenheit will ich auch noch eine andere, sogar noch ältere Sitte wieder aufleben lassen: den Leserbrief des Monats! Besonders lesenswerte, interessante oder tiefgründige Leserbriefe (oder natürlich E-Mails) können dazu ernannt und mit einem ähnlichen Preis wie der „FdM" bedacht werden.

Wenn jemand von Ihnen eine weitere Idee hat, wie diese Seiten noch interaktiver zu gestalten sind: Tun Sie mir dies kund und befördern Sie Ihre E-Mail damit automatisch (!) zum „LdM" und stauben Sie den ersten diesbezüglichen Preis ab.

Konsolero

Hallo Rainer,

in eurer aktuellen Ausgabe habt ihr einen Sonderbericht über Konsolen versus PC gebracht. Dies bereitet mir einige Sorgen. Ich kann mich erinnern, dass auch ein bis zwei Jahre vor Verschwinden des Atari ST und der Amiga-Reihe in den einschlägigen Magazinen die Argumente zu hören waren, warum der PC und die Konsolen dem Amiga oder dem Atari niiiiee gefährlich werden könnten, dass eine Koexistenz möglich wäre, dass jedes System eigene Stärken hätte etc. Zudem beunruhigen mich die vergangenen Monat veröffentlichten Umsatzzahlen der elektronischen Spielebranche – aus denen klar zu ersehen war, dass auf dem PC-Markt (und nur da!) Umsatzein-



www.colclocks.com/
Jede Menge Uhren für Ihren PC.



www.isnichwahr.de/redirect24709.html
WoW-Rentner. Gibt es sie wirklich?



www.code-knacker.de/
Kennt sich wer mit den ganzen Codes und Abkürzungen aus?

bußen zu verzeichnen waren, während die Segmente Konsolen-Hardware und -Software Rekordgewinne einfahren konnten. Ich fürchte nunmehr stark, dass der PC letztlich als Rechenknecht (Büromaschine) und Internetplattformer (womöglich werden Online-Rollenspiele die letzte Domäne sein) zurückgestuft wird – und dass die allgemein schlechten Verkaufszahlen im Verhältnis zu den Entstehungskosten der Games diese Entwicklung vorantreiben.

Gruß: Dein Abo beziehender und ewiger Briefeschreiber Daniel

Dass die Konsolen an Bedeutung gewinnen, steht außer Frage. Technisch sind sie in keiner Weise mehr mit den ollen Daddelkisten von früher zu vergleichen und brauchen sich auch vor dem PC nicht zu verstecken. Wer nur spielen will, stellt sich auch ganz zu Recht die Frage, ob er mit einer modernen Konsole nicht besser bedient ist. Aber jetzt deswegen den Untergang der PC-Spiele zu orakeln, halte ich für stark übertrieben. Ich sehe die Beziehung eher als eine gegenseitige Befruchtung (wer lacht hier?), bei der beide Lager eigentlich nur gewinnen können. Schönes Thema, über das man noch sehr viel orakeln könnte und ein potenzieller Kandidat für den „LdM". Was meinen eigentlich unsere anderen Leser dazu?

Nachbestellung

Hallo,

ich würde gern ein älteres Heft nachbestellen. Ist es möglich, dass Sie mir die Ausgabe zuschicken?

Guido

Sehr geehrter Herr Guido, im Normalfall sollte dies schon möglich sein. Um welche Ausgabe handelt es sich denn eigentlich?

Nachbestellung reloaded

Hallo,

wenn das jetzt so umständlich wird, hab ich auch keinen Bock mehr. Sie können die Ausgabe behalten!

Guido

Sehr geehrter Herr Guido, wenn Sie mir freundlicherweise auch noch mitteilen würden, welche Ausgabe wir nun eigentlich behalten dürfen, wäre ich Ihnen sehr verbunden. Ihre Kritik nehmen wir uns natürlich zu Herzen. Es kann nicht angehen, dass wir Kaufwillige mit derlei krämerischen Details behelligen. Sobald sich auf unsere Stellenausschreibung der gesuchte Hellseher meldet, gehört eine solche Unbill der Vergangenheit an.

Rundgruppe

Hallo Rossi,

ich muss doch mal eine kleine Beschwerde loswerden. In eurer Abowerbung (Heft 05/07, Seite 181) bietet ihr das T-Shirt „Keine Randgruppe" nur in Größe L an. Ist das nicht schon ein Widerspruch in sich? Oder ist jeder, der kein „L" tragen kann, eine Randgruppe? Was ist mit all den Menschen, denen L viel zu groß oder wie bei mir viel zu klein ist? Warum bietet ihr nicht auch S, XL, XXL und genialerweise auch XXXL an?

Viele Grüße: Andreas
P.S.: Nein, ich will kein Abo. Muss erst abnehmen.

So wie du das jetzt verstehst, war das eigentlich gar nicht gemeint. Bitte hab Verständnis dafür, dass sich niemand mit größeren Stückzahlen von diesem T-Shirt eindecken wird, wenn er sich nicht sicher ist, ob das Ergebnis dies auch rechtfertigt. Sieh das Ganze einfach nur als einen „Versuchsballon" an. Keine Rede davon, dass „XXL-Träger" eine Randgruppe wären oder von uns so angesehen werden. Immerhin würde ich mich selbst und alle meine Kumpels somit ins Abseits stellen, von denen keiner auch nur ein Bein in Größe L quetschen könnte. Leute wie du und ich sind nun mal voller innerer Werte und die brauchen etwas mehr Platz. Wenn die Aktion ein Erfolg wird, bin ich sicher, dass dem „Einheits-Shirt" auch andere Größen folgen. Sobald ich mein Exemplar habe, überlasse ich es dir unverzüglich und kostenlos. E-Mails von anderen Abgreifern sind sinnlos – ich rede wirklich nur von einem (!) Shirt!

Randgruppe

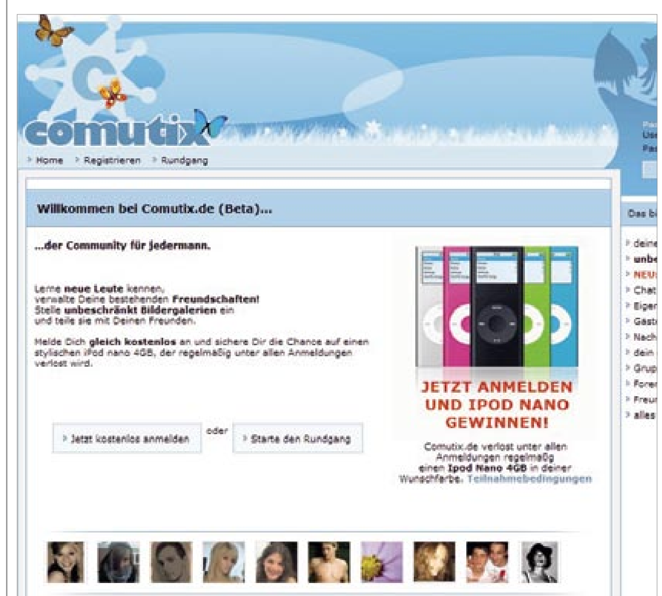
Hi Rossi,

ich bin schon jahrelang Abonnentin und dementsprechend auch treue Leserin der PC Games. Nur eines ist mir bereits in der vergangenen Ausgabe negativ aufgefal-

HOMEPAGE DES MONATS

www.comutix.de

Christoph betreibt eine kleine, aber feine Community-Seite.



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(W) WLAN, das



Wireless LAN (Wireless Local Area Network, WLAN) bezeichnet ein „drahtloses" lokales Funknetzwerk. WLAN erfreut sich inzwischen selbst bei Einsteigern großer Beliebtheit. Die Funktionen zur Einstellung der Verschlüsselung hingegen weniger, weswegen WLAN auch gern mit „Datenschleuder" übersetzt wird. Jeder Schmarotzer findet in seiner Nachbarschaft ein ungesichertes Netzwerk, das ihm unbekümmerten Umgang mit illegalem Material gestattet. Zudem ist auch nicht jeder, der Sie vom Netzwerkkabel befreit, ein Freund und/oder will Ihnen WLAN nachrüsten. Echte Freunde fragen vorher!

PC-GAMES-LESER DES MONATS



Roland (im Bild links) Haag und Verena im Urlaub.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – Sie kennen meine E-Mail Adresse.

len. „Play Vanilla“. Was zur Hölle soll das sein? Heißt das, nur weil ich Frau bin, muss ich mir jetzt so einen Mist reinziehen? Eure hervorragende Zeitschrift links liegen lassen und an dieser Tussenzeitschrift verblöden? Ich vertrete zwar auch die Meinung „Blond ist Blöd“, aber ich bin nicht blond! Blöd vielleicht, aber sind wir das nicht alle? Auf jeden Fall, mein lieber Herr Rosshirt, finde ich das diskriminierend, auch wenn ich weiß, dass du nichts dafür kannst und diese Werbung hoffentlich nur aus finanziellen Einnahmen hier vertreten ist.

P.S.: Ich bin auch für die Wiedereinführung des Fehler des Monats!

Mit freundlichem Gruß, Benihana

Fass es jetzt bitte nicht als Unhöflichkeit auf, wenn ich dir an dieser Stelle entschieden widersprechen muss. Nicht ihr Frauen seid die Randgruppe – genau genommen sind wir Männer es! Während die PC Games ein „geschlechtsneutrales“ Magazin ist, welches für Frauen UND Männer gemacht wird, gibt es nun zusätzlich ein Mag nur für Frauen. Eine Verpflichtung, es zu kaufen, gehst durch die Verteilung deiner Chromosomenpaare ja nicht ein. Wenn es dir nicht gefällt, bist du nach wie vor bei uns bestens aufgehoben. Und wenn PV bei dir keinen Zuspruch findet, sagt das jetzt nichts über das Heft aus. Frauen gibt es in überaus vielfältigen Erscheinungsformen und auch eure Vorlieben unterscheiden sich derartig dramatisch, dass es wohl nie eine pauschale weibliche Linie geben wird. Kurzfassung: Sieh es einfach als zusätzliches Angebot, das frau nutzen kann, aber keineswegs muss.

P.S.: Du und erschreckend viele andere!

Eipott

Lieber Rossi,

da du ja nun um Beiträge gebeten hast, die die Qualität deiner Rumpelkammer heben, möchte ich zuerst darauf hinweisen, dass einer eurer wahrscheinlich wieder einmal sehr gestressten Redakteure auf Seite 23 gern einen 50MB iPod verlosen. Ich bin mir ziemlich sicher, dass es ein Gerät dieses Typs in dieser Konfiguration nur gibt, wenn die Festplatte des iPods erhebliche Schäden aufweist bzw. im Eimer ist. Des Weiteren könntest du den Fehler des Monats als eine Art Rechtschreibungs-Prüf-Training ansehen, das es den Lesern ermöglicht, motiviert durch einen möglichen Preisgewinn, gleichzeitig zum Konsum eures Magazins auch noch etwas für ihre Bildung zu tun. Wenn man bewusster liest, merkt man sich auch eher die Schreibart der Wörter.

Dem „Spiler“, der in deiner Rumpelkammer in der PCG 06/07 veröffentlicht wurde, würde es jedenfalls nicht schaden!

Grüße, Christoph D.

Deine Aufmerksamkeit ist löblich und ich mag dich jetzt da in deinem jugendlichen Eifer nur ausgesprochen ungern bremsen. Doch wie es Eifer oft so an sich hat, sind dir zwei winzige Details entgangen! Die Fünf ist eine Acht, was selbst ich noch ohne Brille erkennen kann. In deutlich größeren Lettern prangt zudem (oben rechts – rechts ist da, wo die Armbanduhr nicht ist, also das „schöne Händchen“!) das Wort „Anzeige“ auf dieser Seite. An dieser Stelle empfiehlt es sich über die Bedeutung des Wortes zu meditieren – der Rest kommt bei den meisten von ganz allein. Aufmerksamen Lesern sollte somit klar sein, dass es sich hier keineswegs um einen redaktionellen Beitrag handelt. Auch die gewagte Farbgebung sollte Leuten mit vorübergehender Rechtsoben-Blindheit zu denken geben.

Lesertester

Hallo,

ich würde gern mal wissen, wo man bei euch online erfahren kann, ob und wie man Lesertester werden kann. Ich blick jetzt ehrlich gesagt nicht durch, wo auf eurer Homepage steht, wie man sich da melden kann.

Mit freundlichen Grüßen:
Dominic Zimmermann

Schon aus grundsätzlichen Überlegungen heraus lehnen wir es pauschal ab, unsere Leser zu testen, wenn man von deren Zahlungsfähigkeit notgedrungen einmal absieht. Es wäre zwar irgendwie eine nette Idee, die auch garantiert Stoff für viele unterhaltsame Stunden liefert, wird aber von uns bestimmt nicht aufgegriffen. Interessant für ein privates Projekt wäre es aber allemal. Solltest du jetzt deine Anfrage aber auf Tests VON unseren Lesern beziehen (ja, der Unterschied ist durchaus gravierend), so erfährst du alles nötige hierfür auf www.pcgames.de/?menu=0700.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



FELIX SCHÜTZ | mit einem Leser beim Sneak Peek.

PC-Games-Leser Steve König aus Frankfurt hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer“ aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.

Teilnahmeschluss: 06. Juni 2007. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



SPIELERISCH | Zwei unserer Leser bei der „Role Play Convention“.

HARDWARE-UMFRAGE

PC Games fragt die Leser

Zu gewinnen:

5x Gothic-3-Statue

(Höhe circa 40 cm)



Von: Oliver Haake

Wir wollen es wissen: Wie finden Sie unsere Hardware-Artikel?

Computer-Hardware ist für den einen ein spannendes Thema, für den anderen ein Buch mit sieben Siegeln. Welcher Typ sind Sie? Und: Was bringen Ihnen unsere Hardware-Artikel? Damit wir unsere Beiträge besser an Ihre Bedürfnisse anpassen können, hier unsere kleine Umfrage! Bei den Fragen 5 bis 9 sind Mehrfachantworten möglich. Bitte beachten Sie: Je genauer Sie antworten, desto besser können wir Ihre Wünsche in die Tat umsetzen. Sie schneiden diese Seite aus oder kopieren sie und schicken bitte Ihre Antworten an:

Computec Media AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Hardware-Umfrage 0707
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Unter allen Teilnehmern verlosen wir fünf seltene **Gothic 3**-Statuen. Teilnahmebedingungen: Mitmachen dürfen alle PC Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Computec Media AG, Piranha Bytes, Jowood und Koch Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.
Teilnahmeschluss: 26. Juni 2007.

1. Sind Sie ein PC-Schrauber oder Komplett-PC-Käufer?

- ☐ Komplett-PC-Käufer
- ☐ PC-Schrauber
- ☐ Beides

2. Wenn Sie ein Komplett-PC-Käufer sind, wie oft wechseln Sie Ihren PC?

- ☐ Alle zwei Jahre
- ☐ Jedes Jahr
- ☐ Mehrmals im Jahr

3. Wenn Sie ein PC-Schrauber sind, wie oft tauschen Sie Komponenten?

- ☐ Alle zwei Jahre
- ☐ Jedes Jahr
- ☐ Mehrmals im Jahr

4. Wie alt ist Ihr PC?

- ☐ 1 bis 3 Monate
- ☐ 4 bis 6 Monate
- ☐ 7 bis 11 Monate
- ☐ 1 bis 2 Jahre
- ☐ 3 bis 4 Jahre
- ☐ So alt wie Rossi

5. Kreuzen Sie an, was Ihrer Meinung nach auf die Marktübersicht Grafikkarten aus dieser Ausgabe zutrifft.

- ☐ Ich verstehe den Text vollständig.
- ☐ Ich verstehe vieles, trotzdem sind zu viele Fachbegriffe im Artikel enthalten.
- ☐ Viele Begriffe sind mir fremd.
- ☐ Ich verstehe so gut wie gar nichts.
- ☐ Die Bebilderung ist ausreichend.
- ☐ Nicht genügend Bilder
- ☐ Die Angaben zu den einzelnen Grafikkarten sind umfassend.
- ☐ Es fehlen wichtige Angaben zu den Grafikkarten.

6. Kreuzen Sie an, was Ihrer Meinung nach auf den Artikel „Spielen am Breitbildschirm“ aus dieser Ausgabe zutrifft.

- ☐ Ich verstehe den Text vollständig.
- ☐ Ich verstehe vieles, trotzdem sind zu viele Fachbegriffe im Artikel enthalten.
- ☐ Viele Begriffe sind mir fremd.
- ☐ Ich verstehe so gut wie gar nichts.
- ☐ Die Bebilderung ist ausreichend.
- ☐ Nicht genügend Bilder
- ☐ Der Artikel enthält alle wichtigen Informationen.
- ☐ Ich fühle mich durch den Artikel nicht ausreichend informiert.

7. Wie bewerten Sie den Umfang des Einkaufsführers?

- ☐ Die Auswahl an Produkten ist perfekt.
- ☐ Die Auswahl ist gut, könnte aber noch umfangreicher sein. Es fehlen:
  ____
  ____
- ☐ Die Auswahl ist mäßig bis schlecht, es fehlen:
  ____
  ____
- ☐ Alle wichtigen Informationen zu den einzelnen Produkten sind enthalten.
- ☐ Die Zahl der Informationen ist gut, es könnten aber mehr sein. Es fehlen:
  ____
  ____
- ☐ Alle wichtigen Hardware-Kategorien sind enthalten.
- ☐ Es fehlen wichtige Kategorien:
  ____
  ____

8. Wie bewerten Sie den Umfang der Hardware-News?

- ☐ Ich fühle mich umfassend informiert.
- ☐ Gut informiert, aber einige Nachrichten fehlen.
- ☐ Schlecht informiert, es fehlt vieles.
- ☐ Die News sind leicht verständlich.
- ☐ Die News sind einigermaßen verständlich, einige Fachbegriffe und Fremdwörter sind mir unbekannt.
- ☐ Die News sind kaum verständlich, zu viele Fachbegriffe und Fremdwörter.

9. Wie schätzen Sie das Niveau unserer Hardware-Rubrik ein?

- ☐ Für Profis
- ☐ Für Fortgeschrittene
- ☐ Für Einsteiger

10. Fühlen Sie sich von unserer Hardware-Rubrik gut und umfassend informiert?

- ☐ Ja
- ☐ Nein

11. Übertakten Sie Ihren Rechner?

- ☐ Ja, ich übertakte nach Möglichkeit alles.
- ☐ Ich habe schon bei Bedarf einzelne Komponenten wie die CPU oder Grafikkarte übertaktet und werde es auch wieder tun.
- ☐ Ich habe einzelne Komponenten wie die CPU oder Grafikkarte übertaktet und werde es nicht wieder tun.
- ☐ Ich habe aufgrund eines PC-Games-Artikels mit Erfolg übertaktet.
- ☐ Ich habe aufgrund eines PC-Games-Artikels zu übertakten versucht, aber ohne Erfolg.
- ☐ Nein, ich übertakte generell nicht.

DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Plantronics und Microsoft zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

TREUE-Gewinnspiel
Details unter:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Halo 2 spielend gewinnen

In Zusammenarbeit mit Microsoft präsentiert der Kopfhörerspezialist Plantronics ein Paket, das aus einem speziell gestalteten Headset im **Halo 2**-Stil und dem Ego-Shooter **Halo 2** besteht. Gleich 60 Leserinnen und Leser gewinnen!

Die limitierte Halo-2-Headset-Version basiert auf dem bekannten Audio-350-Modell, bei dem 40-Millimeter-Lautsprecher für die Basswiedergabe sorgen. Der leichte und flexible Kopfbügel bietet vielfältige Anpassungsmöglichkeiten. Das integrierte Mikrofon ist zusätzlich mit einer Geräuschunterdrückungsfunktion ausgestattet – so versteht Sie jeder Mitspieler in Online-Matches.

Damit Sie auch was zum Spielen haben, bekommen Sie mit **Halo 2** ein feines Action-Spiel. Als sogenannter „Master Chief" retten Sie die Menschheit – in einem Science-Fiction-Szenario und mit viel Humor.

60x |
Halo 2 (Vista) + limitiertes Halo-2-Headset







WERT: 5.400 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Unsere Preisfrage: Das englische Wort Halo bedeutet übersetzt nicht nur Heiligenschein, sondern auch?

a) **Hallo** b) **Ring** c) **Halogenlampe** d) **Hallodri**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 54 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil.

* inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(Sfr 0,70/SMS)

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden,dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 4. Juli 2007.

Vollversion: Gothic 2 Gold

Systemvoraus-setzungen:
- CPU mit 1,2 GHz
- 256 MB RAM
- 32 MB VGA
- 2,2 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/XP

Vollversion: Play Wize: Poker & Casino

Systemvoraus-setzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 256 MB RAM
- 32 MB VGA
- 400 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/XP

Video: Role Play Convention



Die Reporter Felix Schütz und Sebastian Weber erkunden die Münsteraner Rollenspielmesse.

Vollversionen (Seite 1)
Gothic 2 Gold
Play Wize: Poker & Casino

Demos (Seite 1)
3D Ultra Minigolf
Rush for Berlin:
Rush for the Bomb
Theatre of War

Videos (Seite 2)
Anhörung Thema „Killerspiele“
Bioshock
BLASCrafter: Tutorialvideo 1
BLASCrafter: Tutorialvideo 2
Call of Duty 4: Modern Warfare
Company of Heroes:
Opposing Fronts
Der Herr der Ringe Online:
Die Schatten von Angmar
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Horst Schlämmer
Grußworte
Outtakes
Robbit der Hobbit: Folge 1
Robbit der Hobbit: Folge 2
Role Play Convention
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles
Weisse Bescheid?! Der Trailer

Maps & Mods (Seite 2)
Armed Assault
- V.I.R.U.S. Patch
Command & Conquer 3
- C&C3 CnCHQ Mappack 1
- C&C3 CnCHQ Worldbuilder
- C&C3 CnCHQ Worldbuilder Tutorial
- C&C3 Worldbuilder
Gothic 2
- Der Kampf um die Bruderschaft
- Gemeinschaft des Grauens
- Gothic 2 Add-on Mondges. DB
- Gothic 2 Mondgesänge Datenbank
- Gothic 2 PDFs Extended 10/06
- Hexenfeuermod
- Piratenleben
- Vulcano Quest
Half-Life 2
- 2145: Special Edition
- Zombie Stress
Paraworld
- Booster-Pack
S.T.A.L.K.E.R.
- Darker Nights
- Float32
- No Time Limits on Quests
- Realism Mod
- SAWM Serilas' Advanced Warfare Modification
- S.T.A.L.K.E.R. Mod-Manager
- Vehicle Mod
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption
- Mappacks
TES 4: Oblivion
- Mein Strandhaus
- Tales of the Realm of Ruun
- Überlieferungen aus Tamriel 1.2
Titan Quest: Immortal Throne
- Titan Quest Frozen World
UFO Afterlight
- Total Rebalance

Tools (Seite 1)
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
VLC Player

Tools (Seite 2)
Forcewareunlock
Fraps v.2.8.2
Microsoft .NET Framework v.2.0
u. v. m.

Treiber (Seite 2)
WinXP/2000
Ati Catalyst CCC v.7.3
Nvidia Forceware v.93.71

Bugfixes (Seite 2)
C&C3 Tiberium Wars Kane Edition v1.04 (d)
C&C3 Tiberium Wars Standard Ed. v1.04 (d)
Die Schlacht um Mittelerde 2: Der Aufstieg des Hexenkönigs v2.01 (d)
Gothic 2 Gold PC-Games-Patch v2.60.0
Heroes of Might & Magic 5 v1.50
Resident Evil 4 v1.10 (d)
Silverfall v1.17 (int)
TES 4: Shivering Isles v1.2.0416 (d)
Two Worlds v1.1 (d)
UFO Afterlight v1.5 (int)
Virtua Tennis 3 v1.01 (int)

PC Games *Wissen, was gespielt wird*
PC Games 07/07
Vollversionen: Gothic 2 Gold & Play Wize: Poker & Casino
DVD



PC Games *Wissen, was gespielt wird*
www.pcgames.de
07/07 | € 4,99

DIE NEUE PC GAMES! Mehr Lesespaß! Mehr Transparenz! Mehr Übersicht!

DVD

2 VOLLVERSIONEN

GOTHIC 2 GOLD EDITION

Der Rollenspiel-Klassiker: Über 100 Stunden Spielspaß mit Gothic 2 und dem Add-on Die Nacht des Raben! Extra auf DVD: die besten Mods!
Inklusive Komplettlösung als PDF!

PLAY WIZE

Poker und Blackjack: Erleben Sie die prickelnde Welt der Spielkasinos auf Ihrem PC!

ERSTE BILDER DER PC-VERSION!

CALL OF DUTY 4

EXKLUSIV Realistisch, bombastisch, beklemmend: Modern Warfare auf 8 Seiten + Video ab Seite 28

COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

EXKLUSIV Screenshots und Video zu den Kampagnen der Deutschen und Briten ab Seite 58

ROLLENSPIEL-HITS IM TEST:

Der Herr der Ringe Online auf 10 Seiten: Nicht besser als World of Warcraft. Aber anders. Warum? ab Seite 78

Two Worlds auf 10 Seiten: Dieses Spiel hat zwei Gesichter. Welche, das lesen Sie im Test. ab Seite 88

BIOSHOCK

Der inoffizielle Nachfolger von Deus Ex: So intelligent müssen Ego-Shooter heute sein ab Seite 50

11 SEITEN SONDERTEIL!

PC GAMES ENTHÜLLT:

DAS NEUE SPIEL VON BLIZZARD!

VOR ORT IN SÜDKOREA Exklusive Fotos + Infos + Screenshots + Designer-Interviews ab Seite 38

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
07
4 191278 204996

USK 16

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



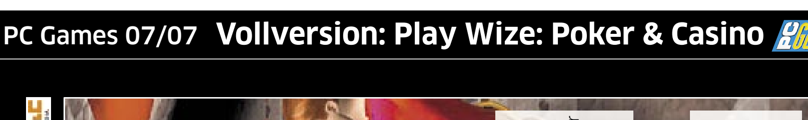
DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE | Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





PC Games 07/07 Vollversion: Play Wize: Poker & Casino



PC Games 07/07

Vollversion: Play Wize: Poker & Casino

Demos:
•3D Ultra Minigolf
•Virtual Skipper

Maps & Mods
Gothic 2
- Piratenleben
S.T.A.L.K.E.R.
- Vehicle Mod
TES 4: Obliviion
- Tales of the Realm of Ruun
u. v. m.

UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 07/07

☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



VOR ZEHN JAHREN

JUNI 1997

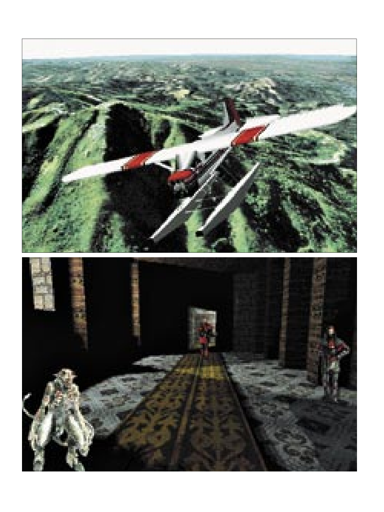


TEST DES MONATS
Dungeon Keeper



Trotz erheblicher Verspätung schaffte es **Dungeon Keeper**, das letzte Spiel von Peter Molyneux für Bullfrog, mit vielen neuen Elementen für das Echtzeit-Strategie-Genre auf den Markt. Als teuflischer Tyrann galt, es mithilfe seiner Untertanen, den sogenannten Imps, ein Verlies auszubauen. Ziel war es, verschiedene Helden und die anderen Dungeon Keeper zu besiegen. Die originelle Idee, nicht mehr wie gewohnt die Guten zum Sieg zu führen, sondern in die Haut eines Bösewichts zu schlüpfen, und die Möglichkeit, seine Untergebenen direkt zu steuern, begeisterte Tester Florian Stangl. Auch die sehr gute künstliche Intelligenz und das Design von Monstern, Räumen und Levels, überzeugte auf ganzer Linie. Einzig der – im Vergleich zu den Ankündigungen abgespeckte – Mehrspielermodus und die antiquiert wirkenden Bitmaps der Figuren fielen negativ auf. Das Spiel war letztlich erfolgreich genug, dass zwei Jahre später ein Nachfolger erschien. Dieser brachte aber nur neue Monster, Raumarten und Levels hervor. Peter Molyneux hatte mit diesem Spiel nichts mehr zu tun. Ein dritter Teil der **Dungeon Keeper**-Reihe war zwar angedacht, aufgrund der schlechten Verkaufszahlen des zweiten Teils stellte Bullfrog die Entwicklung aber ein. Inzwischen arbeiten viele der Bullfrog-Programmierer in Molyneux' Firma Lionhead Studios. Bullfrog verschwand in der Versenkung. Ob es je wieder ein neues **Dungeon Keeper**-Spiel gibt? ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS
Looking Glass Studios?



Für die Juni-Ausgabe besuchte Markus Krichel Entwickler Looking Glass Studios und schaute sich an, was die Schöpfer von **System Shock** für die Zukunft planen. Der Titel **The Dark** – im Jahr 1998 als **Thief: The Dark Project** veröffentlicht – stand im Mittelpunkt. Drei Jahre später schloss das Studio aber aufgrund von finanziellen Problemen. Kurz zuvor hatte es **Dark Project 2** noch auf den Markt geschafft, verhinderte den Untergang der Spieleschmiede aus Cambridge, Massachusetts, aber nicht. Der Flugsimulator **Flight Combat: Thunder Over Europe**, an dem die Programmierer zu diesem Zeitpunkt arbeiteten, ging an Mad Doc Software und erschien 2002 unter dem Namen **Jane's Attack Squadron**. Viele der Ex-Looking-Glass-Studios-Mitarbeiter – der bekannteste ist sicherlich Warren Spector – sind auch heute noch in der Spieleentwicklung tätig. ❑

TREND
Mehrspielermodus

Was heute schon beinahe Pflicht ist, war vor knapp zehn Jahren nur selten in Spielen vertreten: Ein Online-Mehrspielermodus. Das Internet boomte und immer mehr Firmennetzwerke waren auch für die eine oder andere Multiplayer-Partie zu gebrauchen. Die Geschwindigkeit der Verbindung und die Kosten sind zwar nicht vergleichbar mit heutigen Standards, dennoch schafften es erste Spiele – etwa **X-Wing vs. TIE-Fighter** – auf den Markt, die den Fokus auf Online-Schlachten legten, statt den Spieler im stillen Kämmerlein vor sich hinspielen zu lassen. Das brachte aber nicht nur Vorteile: So benötigte derjenige, der ein Spiel eröffnete, einen leistungsfähigeren Rechner als die Mitspieler. Auch war es bei **X-Wing vs. TIE-Fighter** nötig, sich vorher per Online-Dienst zu registrieren und allerlei Software zu installieren. Hatte man Mitspieler gefunden, musste man einiges Glück haben, mit annehmbarer Geschwindigkeit gegeneinander antreten zu können. Ein Umstand, den viele Spieler heute nicht mehr kennen ... ❑

HARDWARE-TRENDS
Alternativen zu Intel

Kurz nachdem Intel seinen neusten Prozessor-Streich (Pentium 2) angekündigt hatte, purzelten die Preise der Konkurrenz AMD und Cyrix. Problematisch für Spieler: Nicht alle Titel kamen mit diesen Prozessoren zurecht, es waren Patches nötig. Diese kleinen Updates erschienen aber nicht immer direkt mit dem Spiel, sodass Spieler, die Intel den Rücken gekehrt hatten, oft das Nachsehen hatten.

DIE TOP-5-TESTS

1. Pro Pinball | Empire Interactive
Schockierend schön, wahnsinnig gut. Einen besseren Flipper gab es nicht.

2. Dungeon Keeper | Bullfrog
Verliese, Monster, treue Untertanen – Strategie gepaart mit Innovationen.

3. X-Wing vs. Tie-Fighter | Lucas Arts
Actionreiche Weltraum-Mehrspieler-schlachten im **Star Wars**-Universum.

4. Trash-It | GT Interactive
Guter Mix aus Denk- und Actionspiel, aber frustrierend schwer.

5. The Last Express | Brøderbund
Adventure-Krimi, der mit interessantem Gameplay und guter Grafik glänzte.

ECHTZEIT-STRATEGIE
Earth 2140

Der erste Teil der **Earth**-Reihe begeisterte Redakteur Florian Stangl nicht wirklich. Die Einheiten waren nicht richtig ausgewogen, sodass die Truppen der UCS (eine der beiden Fraktionen) vor allem aufgrund der geringen Reichweite unterlegen waren. Auch dass die künstliche Intelligenz immer mehr abnahm, je mehr Einheiten auf dem Bildschirm zu sehen waren, fiel negativ ins Gewicht.

Doch obwohl unser Tester vom ersten Teil nicht überzeugt war, mauserte sich die **Earth**-Serie und zählt inzwischen drei Spiele mit einigen Missions-CDs und Add-ons.

ULTIMA 7

The Black Gate & Serpent Isle

Im selben Jahr, in dem auch die PC Games ihre Arbeit aufnimmt, erklimmt eine Rollenspielserie ihren grafischen und spielerischen Höhepunkt. Die Rede ist von **Ultima**, das 1992 mit dem siebten Teil der Serie auf den Markt kommt und damit spielerisch und grafisch Fans auf der ganzen Welt entzückt. Noch heute gilt **Ultima 7** als ein absoluter Meilenstein der Geschichten rund um den Avatar. Verantwortlich für diese Welt war Spieleentwickler Richard Garriot, von seinen Fans liebevoll „Lord British" genannt, eine Hommage an den König aus **Ultima**. 1980 erschien der erste Teil des Epos, das zu den ersten Rollenspielen der PC-Geschichte überhaupt zählt. Erst **Ultima 7** schaffte aber den Sprung zu damals bahnbrechender, flüssiger Optik, die die Fans in Verzückung versetzte. Statt der tristen Grafiken der Vorgänger wuselte der Avatar mit seiner Anhängerschaft jetzt durch quietschbunte Pixellandschaften mit einer bis dahin unbekannten Weitläufigkeit. So umfasste allein die erste Stadt, in der der Avatar landete, gut 50 Bildschirme und stolze zehn Quadratmeter! Zusätzlich spendierte Entwickler Origin der angestaubten Benutzeroberfläche ein zeitgemäßes Facelifting, das die Rollenspieler in Erstaunen versetzte. **Ultima 7** nutzte den ganzen Bildschirm zur Darstellung der Umgebung, Personen und Gegenstände wurden einfach mit einem Mausklick angesehen, kommuniziert wurde per Doppelklick. Eine Maus war allerdings zu diesem Zeitpunkt noch keine Selbstverständlichkeit an heimischen PCs. Die „Grafikorgie" (Originalzitat aus dem PC-Games-Test 06/1993) verlangte damaligen Rechnern alles ab. So sollte man schon einen 486DX/33 besitzen, um das Spiel richtig genießen zu können. Auch eine Soundkarte, damals noch seltener Bewohner der bulligen Heimcomputer, wurde zum Spielen wärmstens empfohlen. ❑

ULTIMA ONLINE

Die Legende lebt

Obwohl schon über 25 Jahre seit dem ersten Ultima-Titel vergangen sind, existiert die Welt Britannica noch immer:

Ab 1997 konnten Fans der Serie ihre eigenen Charaktere durch die Fantasy-Welt führen: **Ultima Online** erschien und war damit eines der ersten MMORPGs überhaupt. Die Beliebtheit der Einzelspielerserie bescherte dem Online-Ableger ebenfalls große Erfolge, auch wenn sich das Spiel in Deutschland eher mäßig verkaufte. **Ultima Online** gehörte auch zu den Vorreitern des Spieler-gegen-Spieler-Konzepts (PvP), das heutzutage im Pflichtenheft eines jeden MMORPG-Entwicklers steht. Seit der Einführung gab es mehrere Versuche, einen Nachfolger auf den Weg zu bringen: **Ultima Worlds Online: Origin** und **Ultima 10: Odyssey** wurden aber noch während ihrer Entwicklung eingestellt. Noch immer existieren viele Server, auf denen Britannica fleißig erforscht wird. Zur Zeit arbeitet Electronic Arts an einem 3D-Client, der unter dem Namen **Kingdom Reborn** noch in diesem Jahr erscheinen soll. Schwarzer Peter am Rande: PC Games testete **Ultima Online** 1997 nicht: Das Online-Genre erschien damals einfach zu unwichtig …

AUSGABE 06/93

Das sagten wir damals …





… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Ultima 7 war klasse!"

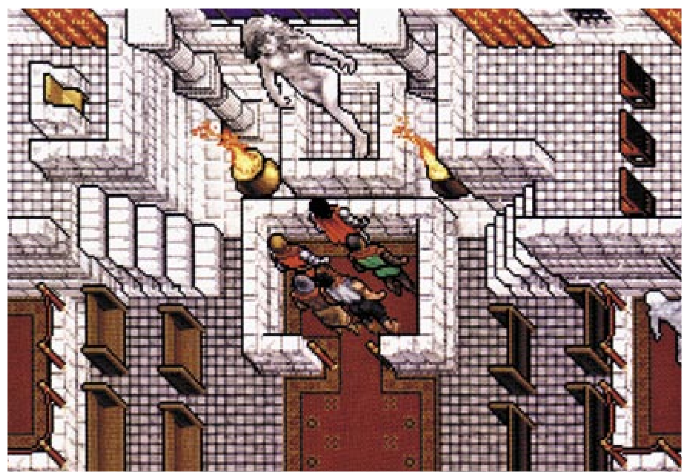
PC Games: Wie wichtig war die **Ultima**-Reihe für dich?
Stefan Weiß: „**Ultima 7** sorgte in meiner Studienzeit für lange Nächte – es war mein absolutes Lieblingsspiel. Spieltiefe und Grafik begeisterten mich wirklich total. Mein damaliger 486er-PC kam ordentlich ins Schwitzen."
PC Games: War es nicht furchtbar albern, einen Helden namens Avatar zu steuern?
Stefan Weiß: „Das war zugegeben ein trüber Fleck am Rollenspielhimmel. Allerdings immer noch besser, als ‚Namenloser Held' oder ‚Der Gezeichnete' betitelt zu sein."
PC Games: Ist **Ultima 7** für dich – wie für viele Fans – der Höhepunkt der Serie?
Stefan Weiß: „Definitiv ja. Beim Nachfolger **Ultima 8: Pagan** traute ich meinen Augen nicht, als es zu den hässlichen Hüpf- und Sprungeinlagen kam. **Ultima 9** war für mich okay, allerdings leider voller nerviger Bugs."

ULTIMA 7 UNTER WINDOWS XP

Das geht auch heute noch

Selbst im Hier und Jetzt können Sie die Rollenspiel-Legende auf Ihrem heimischen Rechner zum Laufen kriegen!

Findige Bastler und Fans haben sich ans Werk gemacht und das Spiel mit einem nützlichen Tool auf modernen Rechnern spielbar gemacht. Dazu installieren Sie einfach **Ultima 7** und packen das kleine Programm namens u7xp in das Spieleverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Zugleich haben sich die Fans aber noch die Mühe gemacht und das Spiel in mühsamer Kleinarbeit nachkonstruiert. Wollen Sie diese Version nutzen, sparen Sie sich nervige Konfigurationsszeit. Unter dem bekannten Emulator Dosbox läuft **Ultima 7** aber ebenso. Eine genaue Anleitung und einen Download-Link für U7xp bekommen Sie online in unserer Linkliste unter www.pcgames.de/links.



ISOMETRISCHES GLÜCK | Die Pixelperspektive von schräg oben wirkte für damalige Verhältnisse spektakulär detailliert und schuf eine glaubwürdige Fantasy-Welt.

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

The Witcher



Hält das düstere Rollenspiel sein Versprechen, ein packendes Abenteuer für Erwachsene zu werden? Nächsten Monat spielen wir die Beta – und geben Antworten.

❑ Sneak Peek

World in Conflict | Sechs Leser schildern ihre Erfahrungen mit der Bombe.



❑ Vorschau

Frontlines: Fuel of War
Oliver Haake vor Ort bei den Entwicklern.



❑ Test

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 und viele weitere aktuelle PC-Spiele.



❑ Magazin

Report | Alle Spiele-Hits der nächsten Wochen und Monate auf einen Blick!



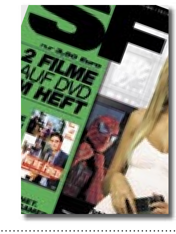
PC Games 08/07 erscheint am 27. Juni!

Vorab-Infos ab 26. Juni auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Mehr Leistung für alle: So bringen Sie für wenig Geld Ihren angestaubten Computer auf Vordermann.



SFT
Mehr Spaß im Urlaub: Die besten Foto- und Videokameras, Handys und MP3-Player für Strand, Wiese und Berge.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur: Dirk Gooding
Leitender Redakteur: Stefan Weiß
Redaktion: Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Thomas Weiß
Redaktionsassistenz: Nicole Knelleken
Trainees: Felix Helm, Paul Schneider, Florian Emmerich, Diana Kulow, Christoph Berger, Florian Kritzinger
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter: Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion: Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent: Roland Austinat
Community Manager: Marc Brehme
Layout: Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Marco Leibetseder
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut,Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Martin Closmann (Ltg.)., Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion: Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung: Thomas Knopp,verantwortlich für den Anzeigenteil, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel. +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel. +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Judith Gratias: Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel. +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigendisposition: Judith Linder: judith.linder@computec.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Plus Abonnement 57,60 EUR
Österreich: Plus Abonnement 64,80 EUR
Ausland: Plus Abonnement 69,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, EDGE, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

HANDYFUN OHNE ABO!

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

- kein Abo & kein Club-Zwang
- keine Abzocke, Riesenauswahl
- Hilfe bei Fragen und Problemen

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr

TOP 10

11872 Sims 2	11894 Sims 2 Haustiere
11873 Tetris Mania	11883 Spongebob
11874 Worms	11886 Scrabble
11866 Monopoly	11888 Medal of honor
11877 World Poker Tour	11885 Need for Speed CARBON



10731 11865 10225 11225 10241
10701 12540 11851 10998 10091
12913 11892 12421 11642 11648
12429 14205 11207 12900 11898
14207 11870 14208 10569 13016
13031 13804 10799 11895 11641
12427 14209 13037 14206 10626

Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA

Sende eine SMS mit „FIND JAVA" an: **81081**

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

120821 KNUT Superstar!
120818 Knudeldi-KNUT
120808 Ein Stern, der deinen Namen trägt (Nic)
120705 Ice Age 2 - Sid: Geht keine Sau ran hier?
120415 Ich bin Dein Handy hol mich raus
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
120336 Handy mit Nervenzusammenbruch
120560 Madagascar: I like to move it
120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
120654 Brücke an Captain, es kommt eine Nachricht ..
120730 Fluch der Karibik
120375 Mundharmonika des Todes
120045 Wolf heult
120222 Die bekiffte Kuh
120789 Hallo erstmal, da ist ne SMS gekommen
120780 Hallo mein Mausebärchen
120018 Altes Telefon
120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
120754 Was wir alleine nicht schaffen (Xavier Naidoo)
120676 Ding (Seeed)
120778 Boten Anna (Basshunter)
120815 Dota (Basshunter)
120481 Zwergenmarsch
120702 Formel 1 - Ferrari - neuer V8 Motor
120377 Fanfare (Rocky)

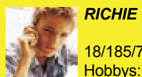
Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

Sende eine SMS mit „FIND SOUND" an: **81081**

NEU! SMS-Dating-Chat

Neue Freunde jetzt per SMS kennenlernen und treffen im Chat!



RICHIE
18/185/72
Hobbys:
Musik, Chatten

LENA
19/170/52
Hobbys:
Sport, Partys

Dann sende eine SMS mit „RICHIE" oder „LENA" an

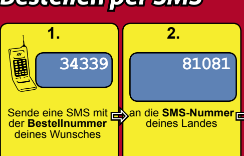
82233
€ 1,99/SMS, VD2-Lst. 0,12 €, zzgl. T-Mobile Transportleistung

0930 400 422 € 1,99/ SMS

69569 CHF 2,- / SMS

So einfach wird bestellt:

Bestellen per SMS



1. Sende eine SMS mit der Bestellnummer deines Wunsches
2. an die **SMS-Nummer** deines Landes
3. **Kurz warten** bis die SMS am Handy eintrifft
4. Bestellung über die **WAP-Verbindung** deines Handys downloaden

Sende eine SMS mit dem Text:

GEPG BESTELLNUMMER an

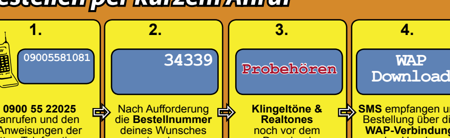
81081 € 1,99/SMS
0930 822 400 € 2,-/SMS
9123 CHF 3,-/SMS
67788 € 1,50/SMS

Für Realtones sende:
REAL GEPG BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:
MONO GEPG BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98).
VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
AT: 2 SMS x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. WAP/GPRS Providerkosten

Bestellen per kurzem Anruf



1. **0900 55 22025** anrufen und den Anweisungen der netten Telefonstimme folgen
2. Nach Aufforderung die **Bestellnummer** deines Wunsches eingeben
3. **Klingeltöne & Realtones** noch vor dem Download **probehören**
4. **SMS** empfangen und Bestellung über die **WAP-Verbindung** des Handys downloaden

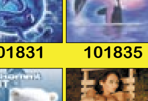
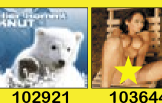
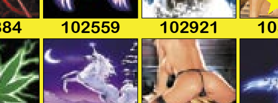
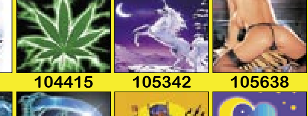
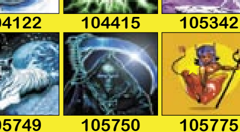
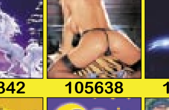
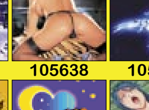
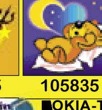
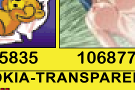
0900 55 22025 57

€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min., max. € 3,98 a.d.dt.Festnetz

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay




100004 100061 101829 101831 101835
101883 101884 102559 102921 103644
104122 104415 105342 105638 105722
105749 105750 105775 105835 106877
107414 107916 108148 130015

NOKIA-TRANSPARENT LÖSCHLOGO für freie Sicht aufs Nokia-Farbdisplay.

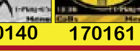
Sexy FOTOGALERIEN für alle Handys mit Farbdisplay



Lucie R. 200002
Gabriela R. 200004
Jirina K. 200005
Andrea W. 200010

Themes / Handyskins

Hintergrund, Menü und Schriften - alles passt perfekt zusammen

170083 170157 170101 170140 170161

Topaktuelle Klingeltöne — real, poly oder mono

33729 Now or never	33176 Hard Rock Hallelujah - Finnland
34339 Ein Stern	31953 Mein Block
33654 Say it right	34189 Ridin
33714 Give it to me	28450 Numb (Encore)
33681 Beautiful liar	34185 54, 74, 90, 2006
34345 Summer wine	33285 Sexy back
33707 Girlfriend	34248 Ich könnte dich erschiessen
34337 Grace Kelly	33181 Maneater
33644 Dear Mr. President	33300 Von der Skyline zum Bordstein zurück
34292 Boten Anna	32908 Endgegner
34359 What goes around comes around	28893 Big City Life
34347 The sweet escape	24294 Die Eine 2005
33728 Ich kann nix dafuer	33238 Unfaithful
33713 Blinded by the light	34134 No No Never
34357 Candyman	33212 Buttons
34375 Lucky day	34080 Just be good to me
33661 Ruby	33167 Schwarz und weiss
33685 Que Hiciste	32166 Perfekte Welle
33589 Shes Madonna	33065 Happy Birthday
33684 Glamorous	33322 U and Ur hand
33672 Ernten was wir saeen	34228 Sommer unseres Lebens
34270 Fairytale gone bad	30716 The Sound of San Francisco
33476 All good things (Come To An End)	28955 My Humps
33566 Everytime we touch	32693 NDW 2005
34346 Wenn nicht jetzt wann dann	33438 Sonnenbank Flavour
33387 Das Beste	28715 Lonely
33295 Chasing cars	30897 Ghetto Gospel
33519 Even heaven cries	34213 Gheddo
34338 Amore per sempre	34110 Pump it
33676 Frauen regieren die Welt	33013 Augenblick

Bestellhinweis:

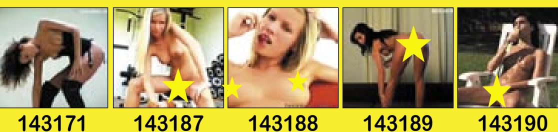
Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.
Für Realtones sende: REAL GEPG Bestellnummer

Kino und TV Hits — real, poly oder mono

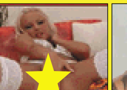
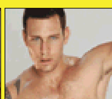
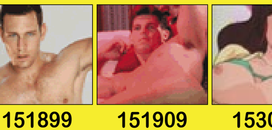
32310 Fluch der Karibik	32894 Final Fantasy XII - Real Emotion
32578 Twisted Nerve (Kill Bill)	32833 Zelda Nintendo Theme
31159 Resident Evil (Main Title Theme)	32861 Zelda: Ocarina of Time
20340 Das Boot	31791 Final Fantasy X - Melodies of life
33258 Fast and Furious - Tokyo Drift	21854 UEFA Champions League
20331 Das Lied vom Tod	32895 Grand Theft Auto - San Andreas Theme
20598 Rocky, Eye of the tiger	32860 Zelda: Bolero of Fire
31352 King of Queens	24306 Metal Gear Solid 2
21209 Starwars	33337 CSI Las Vegas
23625 Mortal Kombat	21654 Final fantasy VIII - Eyes on me
20078 Axel F., Beverly Hills Cop	26558 Ice Ice Baby
20924 Der Pate	23030 Smells Like a Teen Spirit
30392 CSI Miami	33635 Metal Gear Solid - Main Theme
20318 Simpsons	20054 Thunderstruck
32736 Madagascar: I Like to Move It	20677 Sweet home Alabama
20203 Halloween	20409 Nothing else matters
23144 Probiers mal mit Gemütlichkeit	32896 GTA Vice City - Broken Wings
25962 Spongebob Squarepants	33463 CSI New York
20218 James Bond	25462 Du hast mich 1000 mal belogen
23003 Braveheart	21724 Nationalhymne DDR
33533 Herr der Ringe	24038 Highway to Hell
33602 Dr. House	31427 Need for Speed Underground
22956 Werner Beinhart	20228 Ruf Teddybär 1-4
25137 Dirty Dancing (Time of my life)	22818 Viva Colonia
33475 James Bond - Casino Royal	24308 Sex machine
25064 Miss Marple	30772 Tweety das Küken
20008 Captain Future	22288 We will rock you
20260 A-Team	32893 Gran Turismo
34260 Steh auf, wenn du auf Zwerge st..	33636 Metal Gear Solid - End theme
26605 8 mile	33162 Mei Vadda hod an Mariuhana Bam

Sexy Videos

für alle Handy´s mit Videounterstützung



143171 143187 143188 143189 143190


143196 143535 151899 151909 153090

Streaming Videos bis zu 4min. lang

NEU und super scharf



180011 180012 180019 180042 180048

Für den Dowload der angebotenen Produkte muß auf deinem Handy die Standard WAP/GPRS-Verbindung eingerichtet sein. Es fallen die gültigen WAP/GPRS-Verbindungskosten deines Mobilfunkproviders an. **Handytypen & AGB:** www.klingelton.com.
Hilfe: support@klingelton.com, **Anbieterinfo:** 0800-100-2068.

2 Fast 4 U?

Das Power Paket von Arcor.



- DSL-Flatrate
- 6000er-Bandbreite
- Inkl. Fastpath
- Telefon-Flatrate
  ins dt. Festnetz
- Inkl. Grundgebühren

Jetzt:
inklusive EA Game!
(Nur solange der Vorrat reicht)





mit der eSport Bundesliga: mittwochs um 19:30 Uhr.

- Ausland ab 4,5 Ct./Min., Mobilfunk ab 14,9 Ct./Min.
- 24 Monate Vertragslaufzeit
- Rechnung online
- Hardware-Versand: 9,95 €
- Call by Call und Preselection ausgeschlossen
- Verfügbarkeit prüfen unter www.arcor.de/powerpaket

Jetzt kostenlos einsteigen:

www.arcor.de/powerpaket
oder unter 0800 / 00 05 355

